číslo 49 ■ leden 1998 ■ ročník 5. ■ cena 60 kč / 75 Sk ■ cena s CD 150 kč / 170 Sk

# score®

časopis počítačových her

z rubrik

Rozhovor s T. Pratchettem ■ Doom, Quake a spol. ■

z recenzí

Wing Commander: Prophecy ■ F22 ADF ■ Sub Culture ■ Spellcross ■ Actua Soccer 2 ■ Tomb Raider 2 ■ Lords of Magic

hit čísla

## Quake II

SCORE CD

Actua Soccer 2 ■ Golgotha ■ TOCA ■ Links LS '98 ■ Sonic 3D Blast ■ Virtua Squad 2

# předplatné

**předplatné 12 čísel bez CD**
**670 Kč**

**předplatné 12 čísel s CD**
**1650 Kč**

**předplatné 6 čísel bez CD**
**340 Kč**

**předplatné 6 čísel s CD**
**830 Kč**

Chcete-li si **předplatit SCORE,** stačí poukázat patřičnou sumu složenkou typu "A" na jednu z níže uvedených adres, přičemž jako variabilní symbol uveďte, od jakého čísla chcete SCORE dostávat.

Číslo účtu: 1366-661/2700, CABV Praha 1
Konstantní symbol: 379
Převodová pošta nebo VAKUS: 22507, VAKUS Praha 5

Adresa – Česká republika:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkova náměstí 3, 160 00 Praha 6

Adresy – Slovenská republika:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, KON TIKI, Hlavná 68, Košice
LUBOX TRADE, Lazaretská 34, Bratislava

Chcete-li získat další informace, volejte (v Čechách) tel. (02) 2431-3690, (na Slovensku) KON TIKI tel. (095) 622-8435, LUBOX (07) 367-885.

**Starší čísla SCORE** si můžete objednat dvěma způsoby:

1) Zaplatte SCORE předem a my Vám je pošleme jako balík. K výsledné ceně připočítejte **45 Kč** za poštovné a balné a částku zaplatte složenkou na adresu vydavatelství. Do "zprávy pro příjemce" napište, jaká čísla si objednáváte.

2) Pokud nám nechcete svěřit své peníze, můžete použít i starý způsob. Na obyčejný korespondenční lístek napište, jaká starší čísla si chcete objednat (min. 3ks). Lístek pošlete na adresu vydavatelství. Zboží Vám bude zasláno na dobírku, počítejte však s tím, že při dodání zaplatíte za poštovné a balné přibližně **67 Kč.**

Píšte na adresu:
SCORE - STARÁ ČÍSLA, Krupkova náměstí 3, 160 00 Praha 6

**Vyprodaná čísla: 2, 5, 8, 11**

# stará čísla

# Padesátka na krku

Doufáme, že toto SCORE bude jedním z příjemných dárků, které tento rok naleznete pod vánočním stromečkem. Čeká v něm na vás velké množství opravdu skvělých her, v čele s dlouho očekávaným Quake II, kterému jsme věnovali čtyřstranu a přidali ještě další pojednání týkající se problematiky 3D akčních her. I v budoucnu chceme v tomto trendu pokračovat a budeme vám na dlouho očekávané a významné projekty přinášet hutné a dlouhé recenze.

Snažíme se dělat časopis podle vašich představ a k tomu potřebujeme znát vaše názory. Ty se dozvídáme jak z vašich dopisů, tak i ze setkání s vámi. Poslední takové setkání se konalo 6. prosince v kině Evald a myslím, že debata to byla docela příjemná a zajímavá. Další takové setkání se bude konat 31. ledna v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí v Praze. Doufáme, že dorazíte v hojném počtu.

Ohlasy na SCORE CD jsou více jak příznivé, objevilo se minimum uživatelů, kteří s ním měli jakékoli problémy, více o nich naleznete v rubrice dopisy. I plakát se vám líbil, ale nemůžeme vám slíbit, že bude v každém čísle. Míníme ho zařazovat pouze občas, budeme-li mít nějaký zajímavý obrázek, a taktéž je to otázka peněz, protože termínem plakát myslíme něco přeci jen většího a kvalitnějšího, než je běžná papírová dvoustránka.

Takže SCORE 49 je za námi a čeká nás SCORE další. Ale, ale - další SCORE je kulaťoučká padesátka, první významné výročí v dějinách našeho časopisu! Buďte si jistí, že pro vás určitě něco vymyslíme.

Těšte se!

**Karel Papík, šéfredaktor**

score

Vydává: Art Consulting, s.r.o.

Šéfredaktor: Karel Papík
Papik@score.cz

Redakce: redakce@score.cz
Lukáš Erben
Svatopluk Švec
Václav Provazník
Jan Modrák

Stálí spolupracovníci: Jakub Červinka
Andrej Anastasov
Farid D. Starman
Ondřej Malý
Jindřich Rohlík
Marek Dobeš
Oldřich Hejtmánek
Pavel Mondschein
Chalid Himmat
Petr Chlumský
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Tomáš Mrkvička
Jiří Pavlovský
Michal Rybka
Petr Slováček
Leoš Troníček
Honza Chlebek
Tomáš Varaščák

Design: Tomáš Adamec

Grafická úprava a sazba: GODS s.r.o.
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Design SCORE CD: Signum

Jazyková úprava: Kateřina Švejdová

Osvit: AMOS spol. s r.o.

Adresa redakce: SCORE
Krupkova náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: (02) 2431-5570
fax: (02) 2431-3691

SCORE on-line: http://www.score.cz

E-mail: dopisy@score.cz

Tisk: Česká Typografie

Náklad: 55 770 výtisků
z toho s CD: 23 430 výtisků

Inzertní oddělení: Jana Rambousková
tel. (02) 2431-3690

Čtenářská inzerce: Jana Šteflová
tel.: (02) 2431-5570

Distribuce: tel.: (02) 2431-3690

Distribuce pro SR: KON TIKI
LUBOX
PNS Bratislava

Cena výtisku: 60 Kč / 75 Sk

Cena výtisku s CD: 150 Kč / 170 Sk

ISSN 1210-7522
Podávání novinových zásilek povoleno
Ředitelstvím pošt Praha
pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994
Podávanie novinových zásiliek povolené
Východoslovenským riaditeľstvom pôšt Košice
č. j. 518-OPČ-1995 zo dňa 14. 2. 1995
pre firmu KON TIKI Košice.



**HOT SPOT A PREVIEW**
Black Dahlia ... 8
Flight Unlimited 2 ... 21
M.A.X. 2 ... 18
Tanktics ... 19
The Dark Project ... 20

**RECENZE**
3rd Millenium ... 60
Actua Soccer 2 ... 42
CART Precision Racing ... 82
Combat Chess ... 70
Dementia ... 64
Doom a ti druzí ... 26
F1 Racing ... 54
F22 ADF ... 30
F22 Raptor ... 77
Great Battles of Hannibal ... 76
Hellfire ... 79
I - War ... 56
Lords of Magic ... 50
Men in Black ... 62
Netstorm ... 48
Tom Clancy's Politika ... 78
Quake 2 ... 22
Seven Kingdoms ... 52
Spellcross ... 46
Sub Culture ... 38
Temüjin: The Capricorn Collection ... 66
Tomb Raider 2 ... 58
Twisted Metal 2 ... 68
Virtual Pool 2 ... 75
Wing Commander: Prophecy ... 34

**NÁVODY**
Dark Colony ... 90
Léto s Oskarem ... 84
Realms Of Arkania 3: Shadows over Riva ... 86
Ultima Online ... 88

**TECHBOX**
Hardware: DVD ... 114
Internet: Akta X ... 102
Internet: Kanály ... 116
Links ... 104
Software: AVG ... 107
Software: Microsoft Encarta Deluxe ... 108
Software: Počítače a hudba ... 110
Technologie: OpenGL vs. Direct3D ... 116

**KULTURA**
Comix - kreslený ... 128
Comics - recenze ... 126
Film ... 118
Hudba ... 122
Hudba: Soundtracky ... 123
Kniha: Muži ve zbrani ... 124

**REDAKČNÍ RUBRIKY**
Dopisy ... 96
Klasika: CD - Man ... 88
Koutek zoufalců ... 92
Miniinzerce ... 100
Novinky ... 14
Rozhovor: Terry Pratchett ... 10
Soutěž: Dreams: To Reality ... 130
Soutěž: Worms 2 ... 130
Téma: Bontonland ... 12


## QUAKE II

*Text: Honza Modrák*

Když mezi nás přišel Quake, skládalo se jeho demo z krátkého textového souboru. U Quaka II už je to vcelku slušná renderovaná animačka, což napovídá také o tom, že i hra jednoho hráče bude zajímavá. Super udělané zbraně, postavy, interiéry, exteriéry. A co multiplayer? Radši se ani neptejte.

## WING COMMANDER: PROPHECY

*Text: Honza Chlebek*

Každé pokračování této velkolepé ságy přinese něco nového do světa her. Stejně je tomu i u tohoto dílu, který přináší zatím nejlepší vesmírnou podívanou na PC, hlavně díky akceleračním schopnostem dnešních 3D karet.

## F22 ADF

*Text: Michal Rybka*

Kdysi jsme všichni jásali nad dnes už legendárním Retálem, čili F29 - Retaliatorem. Ten samý tým vytvořil zatím asi nejlepší simulátor letadla pod Sluncem, pokračování TFX. O tom, že toho nedosáhli jen dobrým enginem, a vychytaným uživatelským rozhraním, vás přesvědčí Michal ve své recenzi.

## SUB CULTURE

*Text: Ondřej Malý*

Představte si malou ponorčičku uprostřed moře, proti které je nedopalek cigarety gigantická věc. Představte si malého chudáčka, kterému prázdná plechovka právě zničila celý příbytek a musí začínat úplně odznova. Představte si malý nárůdek, žijící uprostřed moře. A právě to je Sub Culture.

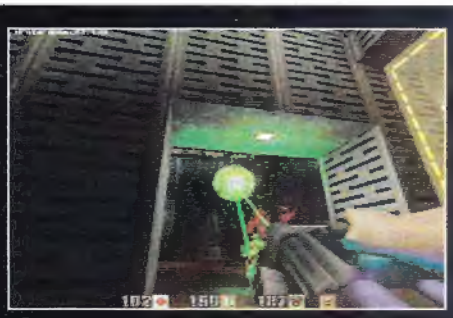
## ENCARTA 98 DELUXE

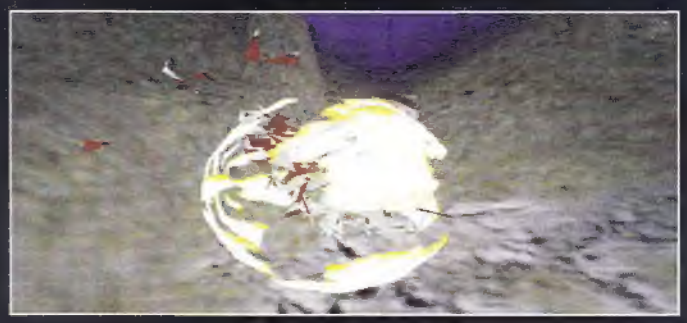
*Text: Ondřej Malý*

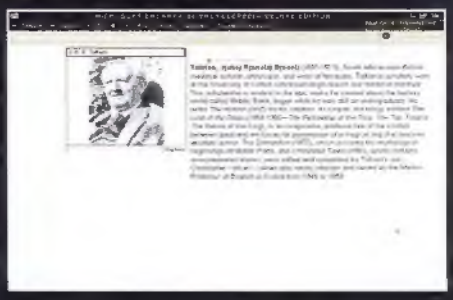
Je jedna věc, kterou umí Microsoft jako nikdo jiný. Tou věcí jsou encyklopedie všeho druhu a u takového titulu, jakým atlas světa bezpochyby je, zaplesá srdce i toho nejzarytějšího antiMicrosoftáka, kterému za trest padají Windows stokrát denně. Ondra Malý vám o tom poví více ve své recenzi.

## co jsme pro vás přichystali

Lednové číslo jsme dodělávali vyloženě s nožem za zády, protože bude vycházet o něco dříve, než obvykle. Nese se v duchu simulací všeho druhu, což dokazuje už obálka. Začneme hrou čísla, tedy simulátorem zabíjení. Ano, je to recenze na *Quake II* od Quake experta a nového redaktora SCORE, Honzy „Bludra" Modráka, kterého tímto vítáme do řad Skořecích bojovníků. Honza navíc přidal malé ohlédnutí za celou ságou tohoto rodu, pocházejícího z id Softu, které následuje hned za recenzí. Pokračujeme vesmírným simulátorem *Wing Commander: Prophecy*, dalším etalonem kvality v počítačových hrách. Dále jsou tu dva simulátory dnes velmi populárního *F22*, od Nova Logic a DID, kde druhý jmenovaný je vlastně *TFX-3*. Dále na vás čeká spousta dalších věcí, třeba X-files nebo Encarta, ale o tom až někdy příště, lépe řečeno za chvilku v tomto čísle.







## dema

| Jméno dema | Publikuje | Délka (MB) | Typ hry |
|---|---|---|---|
| Actua Soccer II | Gremlin | 80,00 | Sport |
| Catz 2 | PF.Magic | 4,00 | Other |
| Cobra Gunship | Elysium Digital | 6,00 | Action |
| Dark Angael | Vicarious Visions | 17,00 | Action |
| Dogday | Ocean | 22,00 | Adventure |
| Dogz 2 | PF.Magic | 4,00 | Other |
| Dreams: To Reality | Cryo | 56,00 | Adventure |
| F/A 18 Korea | Graphic Simulations | 10,00 | Flight |
| Fantasy Quake | | 28,00 | 3D action |
| Golgotha | Crack Dot Com | 10,00 | Action |
| GrandSlam Baseball | | 8,00 | Sport |
| Hercules | Disney | 4,00 | Action |
| Kick Off 98 | Anco | 50,00 | Sport |
| Legal Crime | Byte Enchanters | 10,00 | Strategy |
| Links LS 98 | Access Software | 28,00 | Golf |
| Madden 98 | EA/Sports | 20,00 | Sport |
| ManX TT Superbike | SEGA | 10,00 | Racing |
| NBA Action | Sega | 9,00 | Sport |
| NBA Live 97 | EA Sports | 26,00 | Sport |
| Puma World Football '98 | Ubi Soft | 13,00 | Sport |
| Sonic 3D Blast | Sega | 3,00 | Action |
| TOCA: Touring Car Champ. | Codemasters | 9,00 | Racing |
| Virtua Squad 2 | SEGA | 7,00 | Action |
| Youngblood | GT Interactive | 11,00 | Action |

## shareware

| Jméno | Soubor |
|---|---|
| Operation Just Because | 0jb14.zip |
| 500 Card Games | 500win23.zip |
| A1 Collex | a1collex.zip |
| Amazeing | amaze523.zip |
| ATR | atr-2.zip |
| A-Tris | atris10.zip |
| Awale | awale.zip |
| BlackBoard Ball Jump | bbjump14.zip |
| Board Warfare | bw20.exe |
| Danis | danis.zip |
| Greedy - Pacman | e_greedy.zip |
| Fracinst | fracinst.exe |
| Fun-Win | fun_win.zip |
| Ultimate Gin | gin13.zip |
| Gubble 2 (Alpha) | gubb2.exe |
| Hubie! 1.2 | hubie_12.zip |
| Terra | iterra.exe |
| Jouster | joust40.zip |
| The Secret Of The Lost Statue | loststat.zip |
| Mole | mole.exe |
| Emperor of the Fading Suns: NOVA | nova1_0.zip |
| CRT (telnet terminal) | ntcrt20c.exe |
| RussPack | russpack.exe |
| Scopa (Italian Card Game) | scopa952.zip |
| Space Estate | sestate.zip |
| Magic the Gathering: Spells of the Ancients | sotav215.zip |
| The Wheel of Sparta | sparta.exe |
| Swing | swing04e.zip |
| Combat Tanks | tank.zip |
| TZ - Minigolf 2 | tzgolf2.zip |
| Wanton Destruction (add-on to Shadow Warrior) | wdteaser.exe |

## Keltí 13

Keltí 12 bohužel obsahoval malý virusek Burglar. Přestože se jedná o neškodný, absolutně nedestruktivní vir a jediné, co dělá, je to, že se občas přikopíruje k některému DOSovému souboru, redakce Keltu prosí své čtenáře o odpuštění. Už se to nestane.

## úvodem

Když jsme posílali SCORE 48 do výrobny, trnuli jsme nad tím, kolik z vás se bude hlásit s problémy s novým enginem. Samozřejmě, že jsme ho testovali, kde se dalo, ale každý z vás jistě ví, že když se dělá něco nového, vždy se nějaká ta muška najde. A světe zboř se, stalo se nevídané. Pokud pomineme několik problémů s reinstalací DirectX, nenašla se na novém enginu ani jedna chybička, což nás i programátory od Signumu hrozně těší. Tentokrát přibyly i animace, včetně té úvodní, a tak doufáme, že se vám bude celkově nové SCORE CD líbit ještě více, postupně si na nový engine zvyknete a za měsíc, dva už se na něj budete koukat jako na samozřejmost, stejně tak jako tomu bylo s novým layoutem vašeho časopisu, časopisu SCORE. A o to nám od začátku šlo.

## čity

| Jméno | Soubor |
|---|---|
| Twisted Metal 2 | 2k-tm2tr.zip |
| Ignition | 2kigntrn.zip |
| Jungle Book | 2kjuntrn.zip |
| Moto Racer | 8track.zip |
| Rocketz | blh-rztr.zip |
| Broken Sword 2 (UHS) | bswr2uhs.zip |
| Zork (UHS) | bzorkuhs.zip |
| Cheat Pack 9 | chtpck09.zip |
| Costructor | cncheat.zip |
| Frogger | 2kfrogtr.zip |
| Montezuma's Return | 2k-montr.zip |
| Virtua Cop 2 | 2k-vc2tr.zip |
| Bedlam | bedl2-gw.zip |
| Cheat O'Matic | com-2.zip |
| Constructor | concheat.zip |
| Dark Earth | decheat.zip |
| Dirty Little Helper | dlh40oct.zip |
| Grand Theft Auto | ers-gta.zip |
| Fallout | falche10.zip |
| Fallout | fallhex.zip |
| Fallout | fallchar.zip |
| Fallout (UGE) | falluge.zip |
| Gallapagos | gallap.zip |
| GT 97 | gt97sgc.zip |
| Grand Theft Auto | gtamiss.zip |
| Incubation Editor | incubed.zip |
| Incubation - Cheater | incheat.zip |
| Incubation - Save Games | k0sv1-30.zip |
| Lands of Lore 2 (UHS) | lol2uhs.zip |
| 7th Legion | me7thleg.zip |
| Need for Speed 2 | nfs2sebc.zip |
| Need for Speed 2: Track Editor | nfs2ted.zip |
| Pete Sampras Tennis 97 | pete97.zip |
| Panzer General 2 | pg2_csv1.zip |
| Fallout | slot01.zip |
| Pax Imperia II | specdata.zip |
| Moto Racer | superbik.zip |
| Tekwar | tekwtrn.zip |
| Tomb Raider 2 | tr2sge.zip |
| Resident Evil | ucfresev.zip |
| Uprising (UGE) | uprisuge.zip |
| Totall Annihilation (file grabber) | writhpi.zip |

## novinky

| Jméno |
|---|
| Air Warrior III |
| Liberation Day |
| X-COM: Interceptor |
| X-Wing v TIE Fighter: Balance of Power |
| Žoldnéř |

## patche

| Jméno | Soubor | Délka |
|---|---|---|
| Great Battles of Alexander | alex_p11.zip | 1020940 |
| Achtung Spitfire | asp113.zip | 199387 |
| Battlecruiser 3000 | bc3k3dfx.zip | 645651 |
| Battlecruiser 3000 | bc3kd7.zip | 408418 |
| Battlecruiser 3000 | bc3kd7a.zip | 34426 |
| Battleground: Waterloo | bgw113s.zip | 363422 |
| Carmaggedon (Voodoo) | carv24row.zip | 660758 |
| Chasm: The Rift | chasm103.zip | 232030 |
| Chessmaster 5500 | cm5500p1.zip | 249617 |
| Civil War General | cwg23111.zip | 1132367 |
| Civil War General | cwg29511.zip | 1503853 |
| Dark Angael | da_v11.zip | 462253 |
| Demonworld | dewo112.zip | 1236652 |
| Dark Reign | drv1_1.zip | 1647998 |
| Emperor of the Fading Suns | efs_p130.zip | 419268 |
| East Front | ef_102.zip | 1347586 |
| East Front | ef_102s.zip | 68581 |
| Fallout | fallup1d.zip | 659033 |
| Fallout | fallup1w.zip | 568783 |
| Football PRO 98 | fb98b102.zip | 1251056 |
| Football PRO 98 | fb98_102.zip | 1265379 |
| Galapagos | gal11eng.zip | 381965 |
| GL-Quake | glq1022.zip | 331524 |
| GL-Quake | glq1114.zip | 342848 |
| Hardball 5 | hb5lp.zip | 561164 |
| History of the World | hotw102.zip | 745389 |
| Indy Car Racing 2 | icr2_v2k.zip | 606888 |
| iF-22 | if22p33.zip | 1616629 |
| Imperialism | impism11.zip | 445465 |
| Incubation | inc_102e.zip | 466936 |
| Legal Crime | lcrime04.zip | 1229503 |
| Legal Crime | lcrime05.zip | 1270826 |
| LedWars | led_p1.zip | 249871 |
| LedWars | led_p2.zip | 222179 |
| Napoleon in Russia | nir102uk.zip | 364632 |
| Outpost 2 | op2updt.zip | 383255 |
| Over the Reich | otr113.zip | 202342 |
| Phantas 2 | p2fix.zip | 277022 |
| Pandemonium (3Dfx) | pan3fix.zip | 825 |
| Panzer General 2 | pg2_01.zip | 1680462 |
| POD | pod_rush.zip | 2549124 |
| Postal | postal1.zip | 455618 |
| Prelude to Waterloo | ptw102uk.zip | 462793 |
| Riven | riven101.zip | 1003082 |
| Sid Meier's Gettysburg | smgpatch.zip | 429064 |
| Sid Meier's Gettysburg | smg_pat2.zip | 453785 |
| SU 27 | su27_sce.zip | 726240 |
| Swiv 3D | swiv_d3d.zip | 869049 |
| Total Annihilation | ta10_11.zip | 597816 |
| Total Annihilation | ta10_121.zip | 975655 |
| Total Annihilation | ta112_11.zip | 317013 |
| Total Annihilation | ta11_121.zip | 936025 |
| Total Annihilation | tatzip.exe | 1131520 |
| Tomb Raider | tombpvr2.zip | 1098266 |
| Total Soccer | tssw098.zip | 1298000 |
| Uprising | uppatch.zip | 1142014 |
| Verite HeXen II | vh2b3.zip | 364074 |
| Verite HeXen II | vh2b4.zip | 364728 |
| Verite HeXen II | vh2b5.zip | 347080 |
| Verite HeXen II | vh2b5r2.zip | 344854 |
| Cquake | vq108b1.zip | 265774 |
| Warlords 3 | w3ukv101.zip | 1258374 |
| WarHeads | war100f2.zip | 308379 |
| X-COM 3: Česky | xcom3cz.exe | 74812 |
| X-Wing vs. TIE Fighter | xvt_3dfx.zip | 1531973 |
| Yoda Stories | yopatch6.zip | 1190104 |
| Sid Meier's Gettysburg | smgart.zip | 1248611 |
| Achtung Spitfire | asp114.zip | 218173 |
| Chasm: The Rift | chasm104.zip | 232085 |
| G-Police | cyrixfix.zip | 650708 |
| East Front | ef_103.zip | 1852059 |
| East Front | ef_103s.zip | 572882 |
| F1 Manager Pro | f1mp101d.zip | 885801 |
| F1 Manager Pro | f1mp101w.zip | 1019221 |
| FPS: Football Pro '98 | fb98104b.zip | 1199100 |
| Ignition | ign_3dfx.zip | 342267 |
| Madden 98 | madd9811.zip | 2447094 |
| Panzer General 2 | pg2uk_01.zip | 1296632 |
| Panzer General 3D | pg3d_01.zip | 1327054 |
| Riven | riven102.zip | 1003413 |

**a mnoho dalších**

## návody

| Jméno | Soubor |
|---|---|
| Beyond Time | beyontso.txt |
| Blood Omen: Legacy of Kain | bloodoso.txt |
| Dark Angael | darkanso.txt |
| Dark Earth | darkeaso.txt |
| Dementia | dementso.txt |
| Extreme Asault - Secret Areas | extreaso.txt |
| Fallout #1 | falloso2.txt |
| Fallout #2 | fallouso.txt |
| Fighting Force | fightfso.txt |
| Gateway to Savage Frontier | gtsfso.txt |
| Isle of the Dead | isledeso.txt |
| Lands of Lore 2 | lol2so2.txt |
| Marble Drop | marbdrso.txt |
| Mindshadow | mindshso.txt |
| Monkey island 3 | mi3so.txt |
| Netstorm | netstoso.txt |
| Oddworld | oddworso.txt |
| Quest for the Orb | qfortoso.txt |
| Realm of Arkania 1 | roa1so.txt |
| Return of the Phantom | retofpso.txt |
| Riven #1 | rivenso.txt |
| Riven #2 | riveso.txt |
| Secret Mission | secremso.txt |
| Temujin | temujiso.txt |
| Temujin | temujso2.txt |
| Terminator: Future Shock | tfsso.txt |
| The Curse of Monkey Island | mi3so2.txt |
| The Sacred Mirror of Kofun | tsmokso.txt |
| Tomb Raider 2 | tr2so.txt |
| Total Annihilation | totalaso.txt |
| Vegeance of Excalibur | vengeaso.txt |
| Versailles | versaiso.txt |
| Wipeout 2097 | wipexlso.txt |
| Zork: Grand Inquizitor | zorkgiso.tx |

## DOOM, Quake a spol.

| Jméno | Soubor |
|---|---|
| **DOOM** | |
| **Demos** | |
| d1l-jrh.zip | „devět úrovní na Ultra Violence pod „"par", v Doomu na jeden zátah" |
| d1s-sw.zip | kompletní Doom v Nightmare na jeden zátah (rozděleno na epizody) |
| d2l-jrh.zip | „devět úrovní na ultra Violence pod „"par", v Doomu 2 na jeden zátah" |
| d2s-aak.zip | kompletní Doom 2 v Nightmare na jeden zátah |
| e1m3nm.zip | e1m3 z Doomu na obtížnost Nightmare |
| **Dmatch** | |
| caustic.zip | perfektní mapa do Doomu pro deathmatch |
| vortpak.zip | mapa do Doomu pro deathmatch |
| wooden.zip | mapa do Doomu pro deathmatch |
| **Single** | |
| alientc1.zip | úprava Alien do Doomu, nová grafika, zvuky, monstra i vše ostatní, první ze tří částí |
| alientc2.zip | druhá ze tří částí |
| alientc3.zip | třetí ze tří částí |
| cygnus20.zip | 14 úrovní do Doomu 2 |
| inva_19.zip | 36 nových úrovní, nová hudba, monstra a grafika do Doomu |
| relive.zip | devět úrovní do Doomu 2 |
| requiem.zip | 32 nových misí do Doomu 2 včetně nové hudby a textur |
| **QUAKE** | |
| qs4.zip | Quake-fotbal, 4. betaverze |
| reaprb81.zip | automatický deathmtchový protivník ReapeBot, poslední verze |
| **Demos** | |
| e1m1_118.zip | excelentní výkon, proběhnutí první úrovně na 100% včeha za 1:18 |
| op_bays.zip | hrané demo s dějem a zápletkou |
| qdq_1635.zip | celý Quake přehraný za 16:35 |
| **Dmatch** | |
| death32a.zip | spojení klasických map DM2, DM4 a DM6 do jednoho, vhodná pro více hráčů (min. 8) |
| vanguard.zip | malá deathmatch mapa do Quaka, vhodná pro 2-4 hráče |
| **Single** | |
| anaconda.zip | level pro jednoho hráče na motivy filmu Anaconda |
| bbelief.zip | excelentní kompilace úrovní pro Quaka na úrovni originálů, výtečné |
| doom2_01.zip | remake map01 z Doomu s originálními texturami, v GLvypadá nádherně |
| village.zip | single player do Quaka, skvělá architektura |

# Black Dahlia

## Nevěříte, že může mít Wotan něco společného s Hitlerem?

Ačkoliv byste možná očekávali odpověď na výše uvedenou otázku co nejdříve, trochu vás zklamu. Všechno má svůj čas.

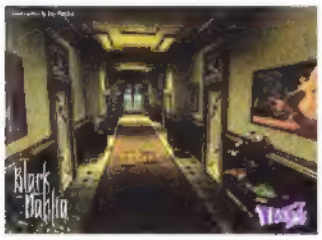
### CHAPTER 1 - THE STORY

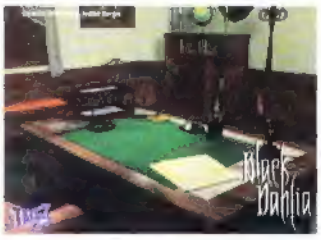
Pokud je něco stěžejní částí adventury, pak je to bez diskuse příběh a jeho zpracování. Grafika a zvuky jsou přeci jen trochu vedlejší. Vzpomeňte si, jak jste kdysi hráli různé *Monkey Islandy* v šestnácti barvách a stejně jste se skvěle bavili.

Take 2 pro milovníky adventúr chystá skutečný bonbónek. Připravovaná hra *Black Dahlia* je po stránce příběhu zatím nejmonstróznějším dílem svého druhu. Proč? Spojuje totiž do zajímavého celku tři odlišné příběhy, které se skutečně staly.

Cleveland 1935-38. Amerika je doslova šokována sérií dvanácti brutálních vražd, které jsou s největší pravděpodobností dílem jednoho člověka. Tzv. Torso Killer, první novodobý sériový vrah Spojených států, jindy také přezdívaný Šílený řezník, odvádí svou práci opravdu precizně. Všechna těla mají oddělenou hlavu a končetiny, v některých případech jsou ještě přeseknuta ve dví, zabalena do novinového papíru, zbavena vnitřních orgánů a krve a pohozena poblíž skládky Kingsbury Run. Do vyšetřování se okamžitě pouští stovky lidí, mezi nimiž figurují nejslavnější jména jako např. „Nedotknutelný" Eliot Ness. Všichni rychle dávají dohromady fakta a z vyšetřování brzy vyplývá, že vrahem je velký silný muž s chirurgickými znalostmi bydlící blízko míst nálezu a netrpící nejspíš žádnou mentální poruchou. Přesto přese všechno však případ nebyl dodnes vyřešen a je zahalen mnoha tajemstvími a dohody.

1941. V Evropě se pod Hitlerovu moc dostává Francie. Je jasné, že chaos, který vyvolali jeho zvědové mezi civilním obyvatelstvem, napomohl snadnému vítězství. V Americe, která by se po pádu Anglie stala poslední západní baštou protihitlerovské aliance, je vytvořena z podnětu Edgara Hoovera speciální organizace COI zabývající se odhalováním především nacistických kontaktů v USA. Pod její pravomoci však spadá i kontrola nejrůznějších kultů a sekt. Jednou z nich je i organizace založená Heinrichem Himlerem, vyznávající černou magii, rituály, ztotožňující Hitlera s Landulphem II, nejmocnějším černým mágem a tyranem vládnoucím v devátém století. Dále se v jejich víře objevují zmínky o Wotanovi, nejvyšší bytosti, swastické heraldice, Artušovi a kulatém stolu, třech objektech moci, z nichž jeden ukrývá duši Černé Dahlie a spousta dalších věcí, jejichž smysl mi, jakožto racionálně uvažujícímu člověku, silně uniká.






Los Angeles 15. 1. 1947. V Hollywoodu bylo objeveno tělo dvaadvacetileté umělkyně Elizabeth Short. Její kariéra nemělo dlouhého trvání a za několik let snažení se snažila prosadit v barech a nočních klubech. Bez úspěchu. Naopak po smrti svých dvou snoubenců na frontě propadla alkoholu a živila se i prostitucí. Známé jsou její extravagantní aféry např. s mladou Marylin Monroe. Její zohavené tělo

přeříznuté na dvě části, zbavené hlavy, několikrát posmrtně znásilněné a s trsy trávy v pochvě bylo okamžitě podrobeno důkladné analýze, ta však nic nedokázala. Podobné znaky s předchozími vraždami v Clevelandu a v jiných státech ukazovaly na další dílo Torso Killera. Potvrdit ani vyvrátit tuto teorii se však nepodařilo a vraždo Elizabeth Short, která byla pro svou lásku k černé barvě přezdívána Černá Dahlia, zůstala dodnes nevyjasněna. Splnil se jí však její životní sen. Stala se slavnou. Stálo to však za to?

Uf. Vyčerpávající, ale pravdivé. A co z toho všeho si bere hra *Black Dahlia*? Prakticky všechno. Vstupujete do hry v roli agenta CDI a máte vyšetřit původ dopisu zaslaného bohatému průmyslníkovi německého původu obsahující pozvání do organizace Thule, jejíž

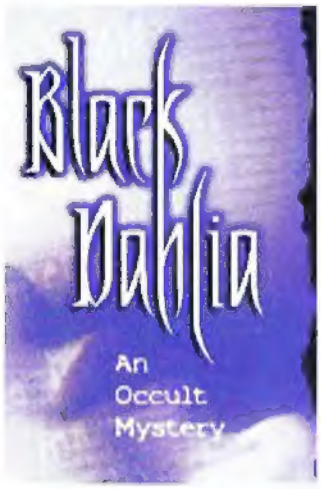
spojení s nacistickým Německem je od počátku zcela evidentní. K této záhadě se přidává i vyšetřování vražd zatím sedmi nalezených obětí Clevelandského řezníka a nitka spojující vašeho předchůdce v tomto úřadu a propodivný kult vyznavačů jakýchsi pohanských bohů. Jak se příběh bude vyvíjet, ukáže až hra samotná, neboť na fragmentu prvního CD, které máme k dispozici, se nic podstatného neděje, přesto však preciznost, s jakou autoři spojili tři velice zajímavé příběhy, je unikátní a nabízených osmdesát lokací na dvou kontinentech, tři hodiny videosekvencí, pětileté trvání děje, přes sedmdesát logických hádanek a několik těžkých akčních sekcí by mohlo cosi napovědět. Kdo by si přeci dával takovou práci s trapným příběhem?

## CHAPTER 2 - THE GAME

V celkem velmi dlouhé první části věnované příběhu jsem vás seznámil s nejdůležitější složkou připravované detektivní adventure od Take 2. To, že tento žánr má obrovskou popularitu, pokud je dobře odvedena programátorská práce, se autoři přesvědčili již mnohokrát. Evidentním příkladem budiž např. *Under a Killing Moon* či *Pandora Directive*. Když už je řeč o těchto dvou hrách, nezbývá, než naznačit jistou podobnost *Black Dahlie* s těmito tituly. Jedná se totiž o téměř autentické technické zpracování s tím rozdílem, že *Black Dahlia* navíc umožňuje cosi vzdáleně podobné cryovskému enginu Omni-3D umožňujícímu otáčení výhledu hlavního hrdiny téměř libovolným směrem. Jsou tu však jistá omezení. Zatímco dokola můžete hlavou otáčet podle libosti, nahoru a dolů je pohyb umožněn přibližně jen o půl obrazovky. Všechno ostatní, včetně grafiky, „posunového pohybu", prokládaných animací a živých herců, je stejné jako u zmiňovaných adventur. Jednoduše řečeno, interaktivní film, jak má být.

Co se týče ovládání, odklání se *Black Dahlia* od svých předchůdců. Základem je šipkoidní kursor, který se při možnosti „posunout se vpřed" nakloní tak, aby ukazoval kupředu, a pokud můžete s někým mluvit, něco vzít či zoomnout některé místo, objeví se na jeho vrcholu malý kosočtverec. Inventorář je typicky obrázkový, s možností prozkoumávat jednotlivé objekty a manipulovat s nimi, avšak zvláštní je způsob používání předmětů. Pokud chcete totiž něco upotřebit, kliknete na tlačítko USE v inventoráři a nemusíte určit ani přesné místo použití. Program si jej v dané lokaci najde sám. Kromě těchto ovládacích prvků se ve hře již další nenacházejí, a tak se naskýtá otázka, zdali není interface až příliš snadný. Možnou odpovědí je však připravovaný počet a složitost hádanek. Co nebude v adventure části, bude v té logické.

Krátce bych se také zastavil u hereckého obsazení. Není novinkou, že někteří slavní herci se občas objeví i v počítačových hrách, pokud bych však někoho nečekal v takovémto projektu, je to Dennis Hopper. Jedna z největších hollywoodských hvězd a legendární Easy Rider. No jak je vidět, časy se mění. Jen doufejme, že to není začátek konce slavného herce. Kromě něj se samozřejmě setkáte i s jinými „hvězdami", avšak v porovnání s Dennisem Hopperem jsou to jen takové nicotné (N)novy.




## CHAPTER 3 - THE RESUME

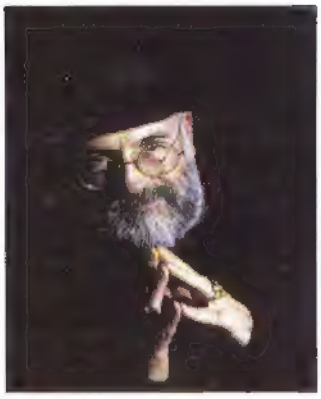
A jakpak to tedy vlastně vidím? *Black Dahlia* bude bezesporu něčím velkolepým. Je však mnoho faktorů, které mohou výsledný efekt pokazit. Jedním z nich je i přílišná obtížnost. Ale kdo ví. Zatím jsme jen tak trochu nahlédli pod pokličku šéfkuchaře Take 2 a uvidíme, co z toho nakonec bude. Nemohu však skrýt pocity, které jsem cítil při prohledávání Internetu a hledání materiálů o skutečných příbězích. Pokud jde o genialitu smyšlených příběhů, ta nikdy nemůže dosáhnout atmosféry toho, co se opravdu stalo. A to, ať již jde o skutečnost sebevíce surovou. Alespoň tak to vidím já.

**Tomáš Varoščák**

Rozhovor s Terry Pratchettem o:

# Zeměploše, počítačích a hrách

**Terry Pratchett je pochopitelně známý spisovatel, kromě svého psaní ale také hraje hry (hlavně ty ošklivé), brouzdá po netu a dělá spoustu dalších věcí.**



S Terrym Pratchettem jsem mluvil osobně před rokem, při jeho návštěvě v Praze. Tehdy jsme si povídali o Discworldu II, filmech s tématem Zeměplochy a počítačích (tento rozhovor najdete v jednom ze starých Pařenišť na SCORE CD). Od té doby uplynulo hodně vody, a tak nám přišlo jako dobrý nápad vyzpovídat jej znovu a zjistit, co se kutí na Zeměplošském poli. Vzhledem k tomu, že jsme neměli příležitost se setkat osobně, svěřili jsme naše otázky drátům Internetu.

**SCORE:** Když už to celé provádíme na Internetu, bude moje první otázka směřovat právě sem. Před rokem jste uvažoval o vlastních WWW stránkách, dokonce jste se ve „volném čase" učil HTML, takže jak je to s vaší homepage dnes?

*T. P.: Abych byl zcela upřímný, nakonec jsem zjistil, že mít vlastní stránky o svých knížkách není až tak chytré a u známějších lidí by se to mohlo zvrhnout v něco nepěkného a nevkusného. Takže jsem to raději nechal na těch druhých. Ti mají větší právo dělat stránky o Zeměploše a ostatních věcech s tím souvisejících. A navíc s tím nemám prakticky žádnou práci :-).*

**SCORE:** Kolik času věnujete Internetu? Tedy brouzdání.

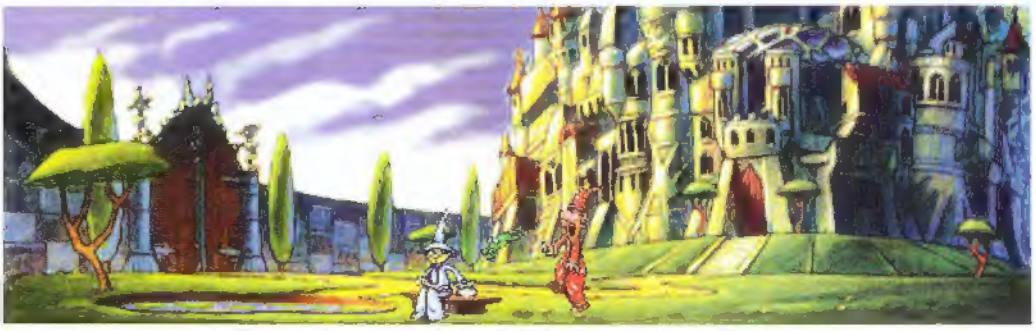
*T. P.: To je různé. Internet pochopitelně používám denně (už jen kvůli poště), mám taky několik WWW stránek, které pravidelně sleduji a v neposlední řadě jsou tu on-line hry. Ty mne zajímají, ale nemám na ně moc času.*

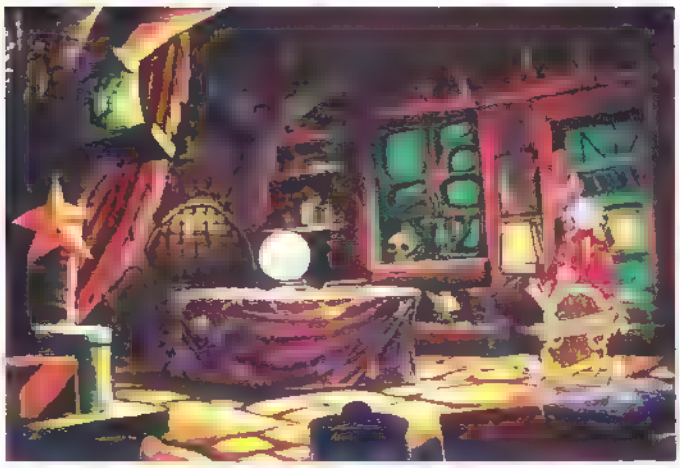
**SCORE:** Odkloňme téma od Internetu k vaší práci. Před rokem jste uvažoval o tom, že snížíte počet nových dílů Zeměplochy ze dvou na jeden ročně. Na rok 98 ale přesto chystáte dva nové tituly - The Lost Continent a pak další knížku s čarodějkami. Je to náhoda, druhá míza, nebo vám psaní Zeměplochy chybělo?

*T. P.: Ani nad tím moc nepřemýšlím, rozhodně jsem opustil nějaký pevný rozvrh, o kterém jsem uvažoval, knížky Zeměplochy přicházejí jedna po druhé. Prostě jich napíšu tolik, na kolik budu mít chuť a nápady.*

**SCORE:** Asi vás už takové otázky otravují, ale stejně nám to nedá se nezeptat. Jak je to s filmy na téma Zeměplochy. Víme, že byly natočeny nějaké cartoony (Soul Music), ale co film hraný, jak je to s ním daleko.

*T. P.: Ačkoliv to před rokem nikdo nepředpokládal, objevily se*





*nejaké dodatečné problémy se scenárem, které by snad měly být dořešeny do Vánoc. Ale film rozhodně bude.*

**SCORE:** A jak to vypadá s cartoony? Budou nějaké nové?

***T. P.:*** *Cosgrove Hall by chtěli udělat další, pokud ovšem se jejich finance. Zatím ale není, ste podle kterých dílů Zeměplochy.*

**SCORE:** Bylo hodně diskuzí (zejména na Usenetu) o obsazení hraného filmu. Zajímáte se o to nějak detailněji, nebo snad máte nějakého vlastního vysněného režiséra o Mrakopase? (Já sám bych zaplesal nad režií Terryho Gilliama a Johnem Cleesem v roli Mrakopašeče, jak jsem slyšel, jedna z uvažovaných variant.)

***T. P.:*** *Po pravdě řečeno mám nějaké nápady, ale nerad bych je veřejně tvořil a každý tak chápavým z Usenetu zábavu. Navíc to nás stejně nechám na producentech filmu. Zatím se to tak jevilo u počítačových Discworldů, cartoonu a většinou to dopadlo velmi dobře.*

**SCORE:** Když už padla řeč na ty počítačové Discworldy, přejdeme na počítačová témata, tedy přesněji řečeno ke hrám. Pokud se dobře pamatuji, hrával jste rád Doom a Quake. Takže co [illegible] Stále se [illegible] hry [illegible]

***T. P.:*** [illegible]

*Hry pochopitelně hraju, ale [illegible] se mi zdá, že na ně mám pořád méně času, v poslední době se objevily plno novinek, hraju [illegible] a já pořád [illegible] Nejdřív to byla RAM, pak 3D karta, teď je to zrychlení [illegible] kolotoč.*

**SCORE:** A co násilí ve hrách a jeho negativní vlivy?

***T. P.:*** [illegible]

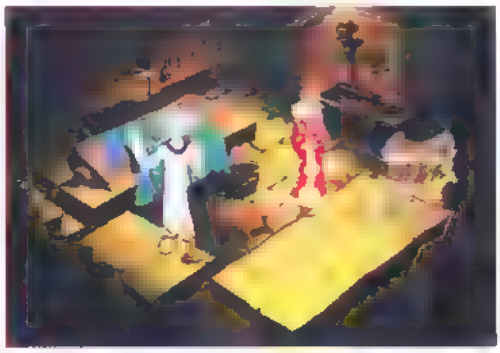
*trvat pěkně dlouho, zatím jsme ve fázi příprav a dokončování scénáře.*

**SCORE:** Bude Discworld 3 podobný některému z dílů Zeměplochy (Discworld připomínal Stráže! Stráže o Discworld 2 Morta)?

***T. P.:*** *Ano, možná ze to bude připomínat některý z příběhů, hádky, ale spíš lokacemi a postavami, než vlastním dějem. Ono se ve mi osvědčilo při naší práci, některému z dílů Zeměplochy, protože to usnadňuje hraní, větší, postavy už všechny znáte, takže se snadno dostanete do hry.*

**SCORE:** A na závěr pár provokativních otázek k Discworldu 3 (a Terryho odpovědí, které rozhodně neberte vážně). Bude běhat pod Windows 95/98 nebo [illegible]

***T. P.:*** [illegible]



[illegible] *kanásobně hory, než za [illegible] A navíc mám v tomto objektu [illegible] Takže budeme [illegible] s lidmi, tak rozumím, [illegible] sám často vůbec [illegible] a také často jen nepapadně sledovat co jejich ratolest dělá.*

**SCORE:** Následující otázka je jasná (a asi bych dostal padáka, kdybych ji nepoložil :-). Takže, co se chystá v panství interaktivní Zeměplochy. Viděli jsme Discworld a byl výborný, viděl jsme Discworld 2 a byl ještě lepší, takže bude Discworld 3? A pokud ano, kdy?

***T. P.:*** *Ano, připravujeme Discworld 3. Nevím, ale kdy bude hotový, zatím je to [illegible] A po [illegible] s prvním Discworldem, musím říct, že to bude as [illegible]*

**SCORE:** Bude DW3 vyžadovat 3Dfx?

***T. P.:*** *Minimum, poznámky budou Pentium 400, Voodoo 2, 128MB RAM a 6GB prostoru na disku.*

**SCORE:** Plánuji se strategické hry, simulátory, hopsačky nebo erotické titulky na téma Discworldu?

***T. P.:*** *Kdo vám to prozradil?*

**SCORE:** Nějaké poznámky k Discworldu dopředu?

***T. P.:*** *A co takhle „zmizni"?*

**SCORE:** OK, už mlčím. Dík za rozhovor.

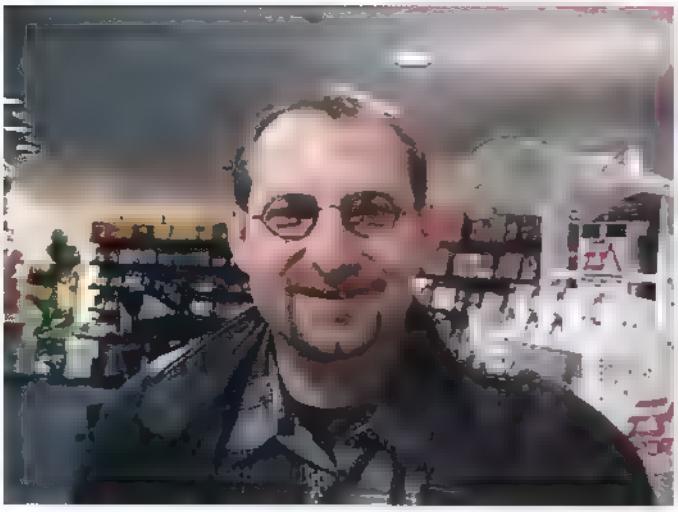
***T. P.:*** *Díky bohu. Bylo mi potěšením.*

Spolu si povídali

***Terry Pratchett a***
**Lukáš Erben**

# Bontonland

## Interaktivní zábava klepe na dveře.



Počítačové hry jsou stále na postupu a ukrajují si čím dál tím větší díl koláče zábavního průmyslu. A není se čemu divit - televize, kino i divadlo sice mohou představovat kvalitní zábavu, nicméně přeci jen staví diváka do poněkud pasivnější role. A protože v současnosti je technologie vývoje počítačových her již na takové úrovni že se po technické stránce vyrovnávají ostatním médiím, je zjevné že čím dál více lidí táhne a bude táhnout k takovémuto druhu zábavy

Jedním z důsledků této situace je fakt, že se s hrami setkáváme už nejen ve specializovaných obchodech, ale stávají se záležitostí obvyklou a běžnou. Ovšem i tak akce, ke které dojde o 12. prosince v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí nemá v našich krajích zatím obdobu.

Již onoho samotného dne totiž došlo k slavnostnímu otevření jakési GameZone kde máte možnost si nejen nové hry zakoupit, ale také si je vyzkoušet už na některé z šesti Playstationů které jsou tu pro vás k dispozici a na počítačích Brave, které slouží k prezentaci her pro PC. V těchto prostorách se tedy můžete seznámit s novými hrami či jinými multimediálními produkty, jako jsou encyklopedie či DVD. Redakce SCORE samozřejmě u takového dění nemohla chybět, rádi bychom se zde v budoucnu s vámi setkávali i nadále, je to totiž zcela ideální místo, kde můžeme neformálně poklábosit, předvedeme vám nejnovější hry a samozřejmě si je i spolu zahrajeme

▲◄ The great master of Bonton.

▲ Předvádění Jedi Knighta v plném proudu.

Co se samotného slavnostního otevření týče, tak akce byla pojata poměrně velkoryse. K vidění tu byly známé osobnosti ze světa hudby a zábavy; z Bontonového rádia tu byla dvojka spikrů, která zdatně okomentovávala celý průběh akce. Přímý přenos byl promítán na telestěnu na Václavském náměstí, a tak se po čase skutečně začali trousit první odvážlivci, aby vzápětí byli lapeni do tenat interaktivní zábavy. Stojany s konzolemi Playstation se obsypaly kokony zvídavých hráčů, taktéž náš nový redaktor Bludr musel chvílemi čelit značnému davu gamesníků, toužících vidět nejlepšího českého Quakera v akci

Poněkud odušně fungovali i ti přeci jen vyzrálejšího věku, kteří zprvu nedůvěřivě sledovali křížové výslechy mistra Hromádky a jeho kolegy - snažících se vymámit z dorazivších VIPek jejich vztah k počítačové zábavě. Pak pomalu a opatrně sestupovali do herní džungle, kde zjišťovali, cože všechno ty počítače umí, a že zábava s nimi nemusí být vždy nutně určená toliko pro náctileté

Slavnostní otevření tedy proběhlo podle očekávání. Nekonaly se sice masové nájezdy počítačových fanoušků, nicméně bylo zjevné, že se jedná o počin správným a perspektivním směrem, který se v budoucnu u lidí nutně musí setkávat s čím dál větším zájmem. Interaktivní zábava je tu a pro neznalé může znamenat revoluci v trávení volného času, protože nabízí zcela nevídané, a snad jen lidskou fantazií omezené možnosti. Ale jak víme, lidská fantazie je přeci bez hranic, že?

**Karel Papík**

P.S. 31. ledna v 16 hodin na vás bude redakce SCORE opět čekat v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí v Praze. Nenechte nás čekat dlouho.

▶ Megapočítadlo od firmy Brave, na hry jako dělané.

▼ Schody do jámy lvové

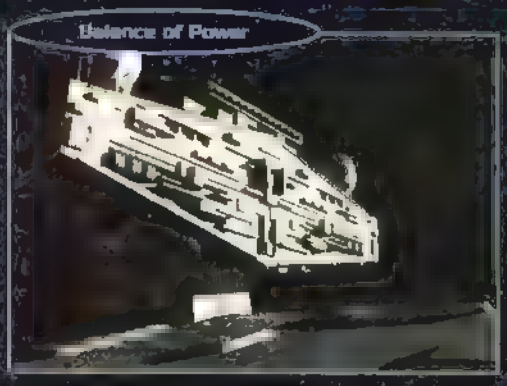
# JEŽÍŠEK ODEJDE ALE PRODEJNY SCORE ZŮSTANOU

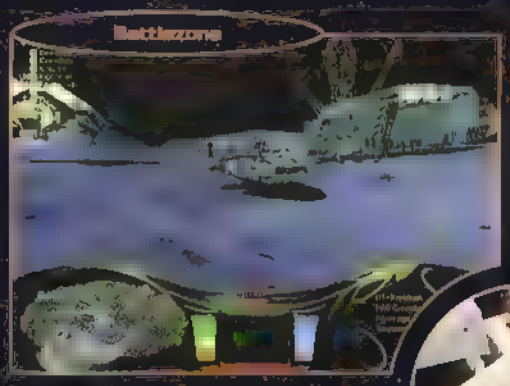
**SCORE SKOŘEPKA:**
Skořepka 6
110 00 - PRAHA 1
tel: 05 / 24 21 98 01

**SCORE BRNO:**
Brno - Obchodní dům Jozefínka
JOZEFSKÁ 8/10
tel: 05 / 42 21 99 44

# novinky

nové projekty technologie



mlékem, zvláště, když LucasArts už dojí novou krávu - a podle všeho se tentokrát bude jednat o smetanu té nejvyšší kvality. Přestože je *Balince of Power* „pouhým" expansion diskem k původnímu *XvT*, jedná se o expanzi vskutku drastickou. Přináší totiž všechno to, co nám v původní hře chybělo, a ještě mnoho navíc. A vše nevědčuje tomu, že v době, kdy čtete tuto novinku, už bude *Balince of Power* volně prodejné na pultech počítačových obchodů - a to je velmi dobrá zpráva.

## BATTLEZONE

Firma Activision má s 3D hrami velké zkušenosti a ty se jí bezesporu velmi hodí při přípravě nové 3D strategicko-akční hry *Battlezone*. Původně se sice mělo jednat o čistou 3D planetární akci á la *Mechwarrior* či právě dokončovaný *Heavy Gear*, s postupem času (a zejména s úspěchem 2D strategicko-akčních real-time her) se do tohoto projektu vloudila i stopa strategického prostředí.

Celá věc se má asi tak, že se vtělíte do jedné z jednotek, jaké znáte z klasických 2D strategií, a následující hru hrajete pouze s ní. Vše se samozřejmě točí kolem jakési velmi vzácné suroviny kdesi v dalekých končinách vesmíru a vaším úkolem není nic jiného, než likvidovat konkurenci a umožnit tak vlastním zabezpečovacím vozidlům přístup k nalezištím tohoto zdroje. Ona ta surovina není sama o sobě ani nijak zvlášť důležitá, ale hrozně dobře se z ní staví další tanky, věže, minomety a letadla, takže se celá ta hra na vojáčky může pěkně rozjíždět.

Hra sice vychází z alternativní historie, takže se celý děj odehrává kdysi v sedmdesátých letech, ovšem prostředí je tak sci-fi, že si autoři mohli dát větší práci s vymýšlením příběhu - než pouhé urychlení vývoje lidí a překotné osidlování vesmíru v letech padesátých.

Příznivci akčních her, kteří nepohrdnou špetkou strategických elementů, se na jaře příštího roku rozhodně mají nač těšit, zejména uvážíme-li technické kvality, jimiž se autoři tohoto projektu honosí.

Bez zajímavosti není ani fakt, že spolu se hrou bude distribuován i sofistikovaný editor, který vám umožní tvořit své vlastní mise a dokonce i světy za mnohem méně než sedm dní.

## X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER

Vznik mnoha her byl předcházen tak nadšeným vychvalováním, že samo uvedení všechny příznivce nemohlo nezklamat. Z poslední doby můžeme uvést například *Lands of Lore II*, který i přes své nesporné kvality - přiznejme si to - mohl být trochu lepší. Čekali jsme trochu víc. Daleko znatelnější však toto zklamání bylo u *X-Wing vs. TIE Fighter* od LucasArts. „Kam se poděly dynamické mise, generované na základě předchozích výsledků, kam se poděly úžasné animované sekvence, známé z většiny her od LucasArts?" ptali se hráči. „Kam se poděla skvělá dějová linie? Kam? Kam?!"

Škoda je plakat nad rozlitým

## AIR WARRIOR 3

Firma Interactive Magic oznámila přípravu již třetího dílu leteckého simulátoru, soustředěného především na podporu multiplayeru, *Air Warrior*. *Air Warrior III* je pro Interactive Magic vyvíjen v laboratořích firmy Kesmai Corporation.

Kromě podpory většiny hardwarových vymožeností řešené přes DirectX 5 bude *Air Warrior III* obsahovat navíc plně nastavitelný kokpit, zvýšenou inteligenci nepřátel, simulaci více skutečných letových manévrů a v neposlední řadě i přesnější letové modely pro všech čtyřicet letadlech zahrnutých v simulátoru.

A nejen letadel zde bude pěkná řádka - kromě šesti nových historicky přesných „kampaní" totiž bude zahrnovat i všechny mise z druhého dílu, což dává suma sumárum něco málo přes čtyřistapadesát misí. A tak vám hraní *Air Warrior III* vystačí minimálně do doby, než se na trhu objeví další pokračování.

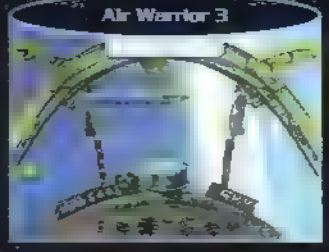
Air Warrior 3

## GRIM FANDAGO

LucasArts - firma, která snad v každém z nás budí okamžitě vzpomínku na adventure, při jejichž hraní jsme se mohli chvílemi potrhat smíchy nad jejich vtipností a chvílemi zase vztekem, že nevíme jak dál, si pro nás připravuje další hru.

O *Monkey Islandu 3* ví samozřejmě každý, jen málokdo však ví, že již na začátek příštího roku připravuje LucasArts adventure, která se bude vymykat jak samotné „lucasartovské" tradici zábavných her, tak samotnému žánru „2D point and click" adventur.

Její jméno je trochu tajuplné - *Grim Fandago* - a podtitul ještě tajuplnější - *Down of the Dead* (tedy Úsvit mrtvých). Přestože na jejím vývoji spolupracuje Tim Schafer, který stál například za *Day of the Tentacle*, bude se jednat o vážněji pojatou hru, která se bude točit kolem smrti, umírání a věci okolo. Osobně si ale dost dobře nedovedu představit vážnou adventure od LucasArts, zejména vidím-li grafiku, která zpodobňuje postavy (resp. ztělesnění duší mrtvých postav coby osob s dýňovitými hlavami á la Smrť Terryho Pratchetta), ačkoliv - člověk nikdy neví a možné je všechno. Hra se pravděpodobně bude vážnými tématy zabývat, zdá se ale nepravděpodobné, že by se LucasArts dobrovolně zřekli své největší zbraně - humoru.


Air Warrior 3

Total Drivin

Total Drivin

Total Drivin

S *Grim Fandago* navíc přichází další radikální změna: zdá se, že 2D hrám již odzvonilo - a všude, tedy i do žánru adventur, se tlačí alespoň náznakový třetí rozměr. *Grim Fandago* by tak měl obsahovat nejen množství 3D prostředí, ale i polygonální postavy, což by mělo umožnit realističtější chování a ovládání postav.

A perla na závěr - hlavním hrdinou je zde Manny Calvera, tajný agent podsvětí, který pomáhá lidem přejít ze Země živých do Země mrtvých, když čas jejich pobytu vypršel - tedy jakási obdoba Chárona (či nezřekneme-li se humoru - pratchettovského Smrtě).

krátké zprávy

pokračování ▶

hrou. Vždyť - která česká hra měla hi-res a hi-color grafiku, dokonale renderované objekty a neuvěřitelné animace?

Připadá-li vám, že se *Žoldnéř* tak trochu podobá *Total Annihilation*, je to tak trochu pravda. Oba totiž používají renderované herní objekty, skutečný 3D terén a oba jsou realtime. Tím ale podobnost končí a - světe div se - v dalším srovnání vítězí s převahou *Žoldnéř*. Kromě klasických realtime misí, které jsou samozřejmě flexibilní, nelineární a zcela závislé na vašem rozhodnutí, totiž obsahuje i v realtime hrách neobvyklé prvky, jako jsou - výzkum a vývoj, těžba surovin, najímání jednotek, kolonizace přilehlého vesmíru či diplomacie. K ovládacímu panelu se dá dostat nejen ve fázi odpočinku mezi misemi (kdy se psychicky připravujete na novou misi a přemýšlíte, který z nabízených úkolků přijmete), ale kdykoliv v průběhu akce - stačí pouze stisknout button, a vše se zastaví až do té doby, než ukončíte své strategické velení. Nic z toho není a samozřejmě ani nemůže být na takové úrovni jako například *Civilizace*, na druhou stranu ovšem na dostatečně slušné úrovni na to, aby se hráč *Žoldnéře* neomezil na pouhé klikání a zabíjení.

Inteligentní čtenář z textu jistě pochopil, že v *Žoldnéři* základní jednotky - žoldnéře - nestavíte, ale najímáte a jenom je přiřazujete ke zbraním či na úkoly. Všechny jednotky mají své schopnosti a zpočátku, kdy jich máte pouze omezený počet, hru tak trochu připomíná *Jagged Alliance*.

Než nedostatek místa ukončí mou chválu na tuto hru, musím se zmínit ještě o propracované umělé inteligenci, která zajistí například to, že při průchodu úzkým místem (například přes most) se jednotky způsobně seřadí před mostem, přejedou, počkají na poslední jednotku a znovu se ve skupině vydají na další pouť.

A na závěr - optimistický termín vydání je jaro 1998.

## ŽOLDNÉŘ

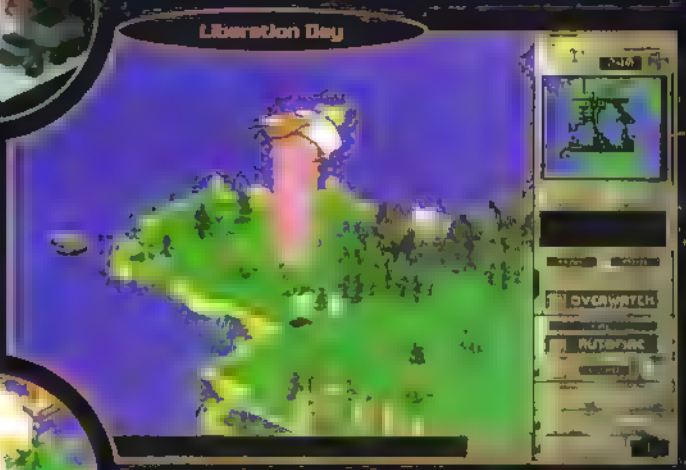
Česká firma Renoco, která se na vývoj her vrhla teprve nedávno (ale s o to větší vervou), nám představila svoji produktovou řadu pro příští rok. O tahové strategii *Signus* se více dočtete v rubrice preview (její demo jsme navíc uveřejnili na minulém SCORE CD), v novinkách se budeme věnovat titulu *Žoldnéř*. Jedná se o další strategickou, tentokrát ovšem realtime hru. Dá-li se z hotové části hry soudit, je pokrok proti *Signusu* tak markantní, že se *Žoldnéř* pravděpodobně stane nejúspěšnější českou

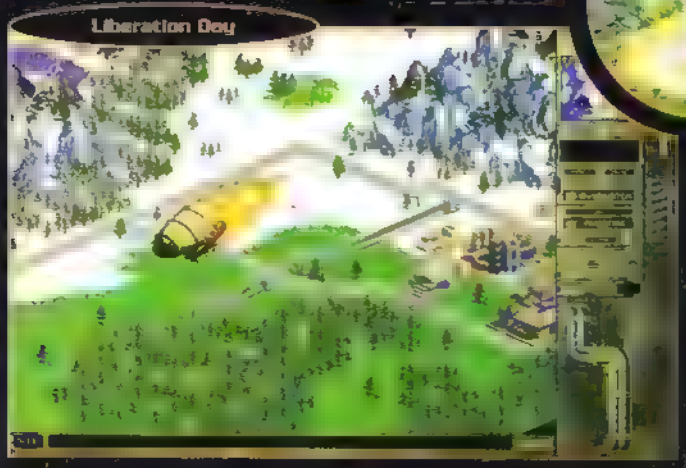
## LIBERATION DAY

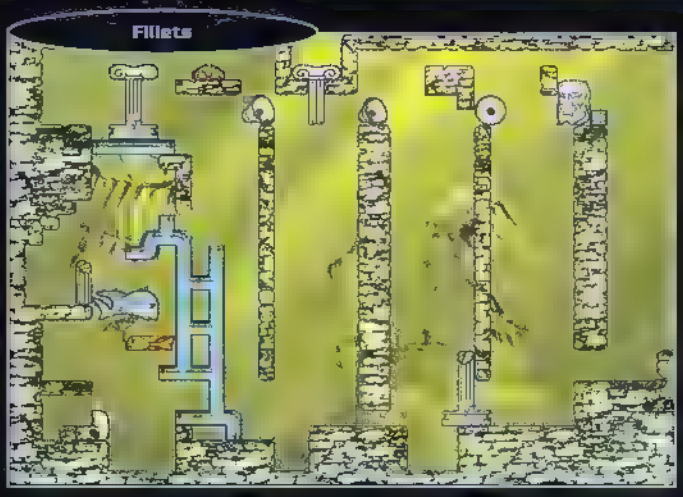
Druhým dílkem z dílny Interactive Magic (prvním byl *Air Warrior III*) je další z řady realtime strategií nazvaná *Liberation Day*. Založená je na zcela jednoduché historce zahrnující původně rajskou planetu Nu Haven, kde lidským kolonistům k dosažení skutečného nebe pomohla banda odporných a slizkých mimozemšťanů.

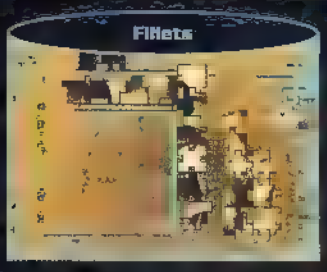
Podle lidských generálů se ovšem nejednalo ani o běžnou koloniální šarvátku, ani o osvobození lidmi podmaněného teritoria, alebrž o přípravnou fázi k masivnímu útoku na planetu Zemi. A tak jste byl vyslán vy, abyste jednou provždy zbavil Nu mimozemské nákazy a připravil tak emzáky (ze zkratky MZ - jako MimoZemštan) o hlavní útočnou sílu a umožnil dalším lidským jednotkám konečnou pacifikaci jejich rasy.

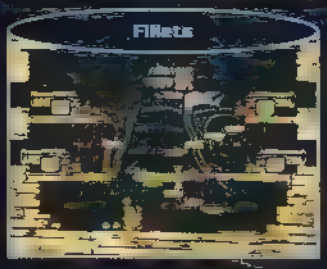
Na šesti kontinentech (na zemi, vodě i ve vzduchu) planety Nu Haven se bude odehrávat střetnutí největší lidské armády s technickou převahou odpůrců. Ovšem díky uvážlivému zacházení se zdroji, výzkumu a vývoji a použití vychytralých vojenských taktik se vám určitě podaří zvítězit.







## FILLETS

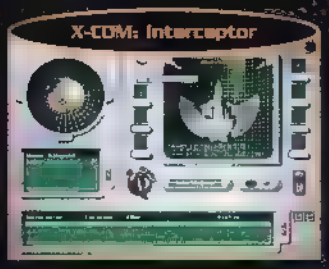
*Fillets* je, jak vás poučí firemní slogan, víc než rybí maso. *Fillets* je česká hra o dvou rybičkách pronásledujících UFO (Unidentified Flowing Object), které zničilo jejich podvodní domeček. A aby ho dostihly, musí projít více než šedesáti úrovněmi pekelně těžkých hlavolamů.

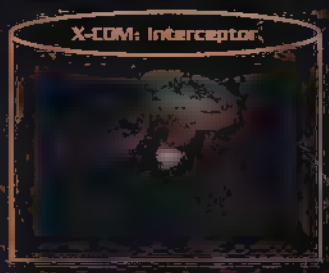
Jak jste už jistě bystře postřehli, míří mezi nás nová logická hra. A řekněme rovnou: čistě logická. Nestřílí se tam, nezávodí se tam, nejsou tam žádné motorové pily. Ptáte se, co tam vlastně je? Především dvě rybičky, jedna malá a jedna velká, pak chobotnice hrající na piáno, kostřička papouška, která se domáhá suchárku, tančící krabi, chechtající se kostry Vikingů a spousta dalších věcí. Hodně z nich je animovaných a pěkně ukecaných, takže se při hledání řešení nebudete nudit.

V každém levelu před vámi stojí stejný problém: najít cestu ven. A to věru není nic jednoduchého. Zatím je k dispozici jen pár místností - prý těch jednodušších - ale i ty jsou bestiálně složité. Kolega WolfFish jednu z nich řešil jeden a půl hodiny a pak zbaběle prchl, řka, že řešení je v hrubých obrysech jasné, ale bohužel už nemá čas ho dovést do konce.

Poslední věcí, kterou o *Filletech* víme, je doprovodná soutěž. Její pravidla budou, zdá se, velmi jednoduchá: kdo první vyřeší všechny úrovně, vyhrál a dostane od Akaru, české firmy, která Filets vyvíjí, Pentium 166 MMX s grafickou kartou Monster 3D. Akar tvrdí, že řešení není možné ze hry vytáhnout (protože v ní prostě není) a že soutěž bude tudíž naprosto férová - pokud tedy začnete řešit hned ten první den, kdy *Fillets* přijdou na pulty.

Což by mělo být 1. března příštího roku. Doufejme, že se to podaří.






## X-COM: INTERCEPTOR

Hned čtvrtá věta tohoto článku zřejmě zklame spoustu lidí a naopak potěší spoustu jiných. Chcete vědět oč jde? Tedy čtěte:

Firma Microprose připravuje další hru ze své „ufonské" série *X-COM*, k všeobecnému překvapení se však nebude jednat ani o real-time, natož turn-based strategii, ale o - světe div se - vesmírný simulátor.

Je sice pravda, že všeho moc škodí a že zatím poslední díl *X-COMu* (*Apocalypse*) byl možná až příliš robustní, přesto je však krok Microprosu diametrálně odlišným směrem těžko pochopitelný. Naštěstí se pro budoucnost počítá i s následníky klasického strategického kmene *X-COMů*, a tak je vesmírně simulační pokus pouze větví, která by v dohledné době mohla nést zcela jiné ovoce, než na jaké jsme byli zvyklí.

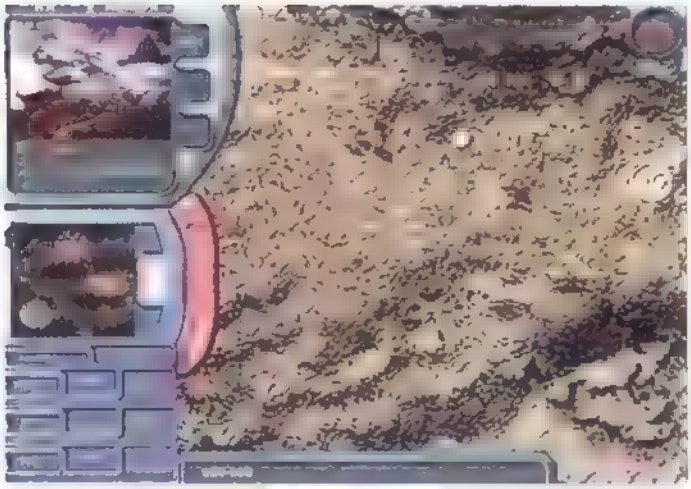
Podrobné informace zatím k dispozici nejsou, je však známo, že ve vesmíru probíhá pouze další pokračování rozjetého boje lidí a ufonů, ve kterém se lidstvo konečně vzmohlo na protiútok.

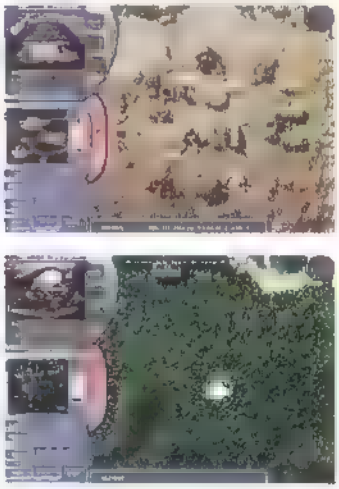
Přestože první obrázky vypadají velmi dobře, bude jistě velmi zajímavé sledovat, jak *X-COM: Interceptor* obstojí v takové konkurenci, jako je *Wing Commander: Prophecy*, *XvT: Balance of Power* či *I-War*.

krátké zprávy

# M.A.X. 2

**pokračováním, které by nás mělo potkat na jaře.**





*M.A.X.* byl jedním z mála zástupců takových strategií v minulém roce. Daleko více na nás dolehaly realtimové útoky přicházející ze všech stran. Svým zpracováním a promyšlenou strategickou částí však *M.A.X* hravě předčil většinu klikacích závodů (jak realtimovým strategiím někteří členové redakce posměšně říkají). Plánování a promyšlená rozhodnutí totiž dělají strategie zábavnými.

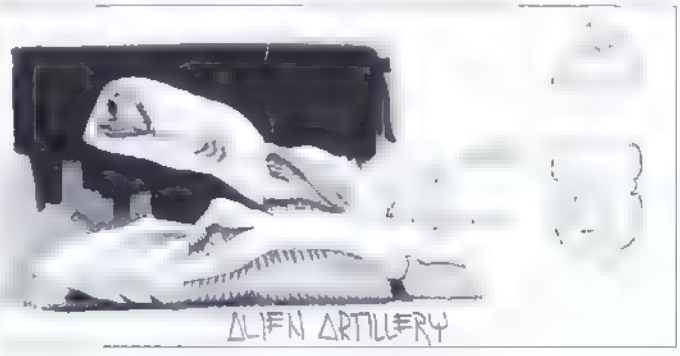
Druhé pokračování z dílen Interplay se část tečně přesouvá kamsi doprostřed mezi oba dva strategovské tábory, což je bezpochyby dobře. Pokud totiž upřednostňujete realtime, nastavíte si jej, a pokud ne, můžete hrát ve starém dobrém M.A.X ovském pojetí.

Změny se dotkly především grafického zpracování. Zatímco prvnímu dílu byla často vytýkána ošklivá grafika, u dvojky se to zcela jistě nestane. SVGA grafika se oblékla do nového 16-bitového kabátku, objekty budou kompletně pokryté texturami a samotný povrch bude kompletně renderovaný až do fotorealistické podoby. Zajímavá bude i možnost otáčet pohled kolem horizontální a vertikální osy a umožňující tak lepší onen tací v převýšeních. To je spojeno i s různými bonusy a handicapy týkajícími se střelení a pohybu v horntých obzastech.

Kromě vizuálních vylepšení se samozřejmě objeví v *M.A.X. 2* nové jednotky, mise a dokonce i zvěrstvo, které se volně pohybuje v okolí a napadá nehlídané objekty. V propagačních materiálech se uvádí dokonce až 100 jednotek k dispozici, sedesát misí rozdělených do několika kampaní a jiné reklamní hlášky, jejichž pravdivost však potvrdí až výsledný produkt.

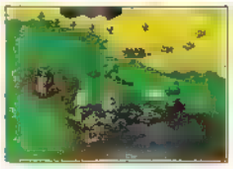
Poněkud změněna byla i struktura základen, kdy všechny budovy již nemusí být propojeny potrubím, vypuštěna bylo ropa jakožto důležitá tekutina, a tak zůstalo jen u minerálů a zlata, avšak zároveň byly do hry uvedeny nové vlastnosti jednotek. Každý fungující stroj totiž neustále spotřebovává určité kvantum surovin, a tak musíte počet a druh vašich pomocníků řádně zvážit.

Naše první dojmy z alpha verze, kterou jsme dostali od Interplay do rukou, jsou tedy spíše kladné. Vypadá to, že *M.A.X. 2* by mohl být úspěšným pokračováním svého předchůdce. Ale není to na druhou stranu přeci jen trochu málo?



# Tanktics

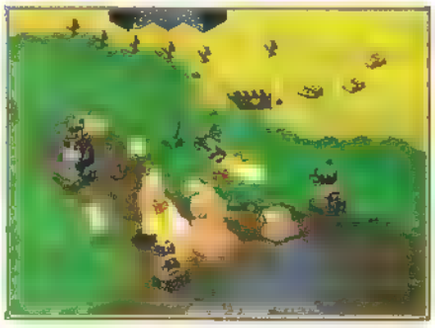
[illegible]



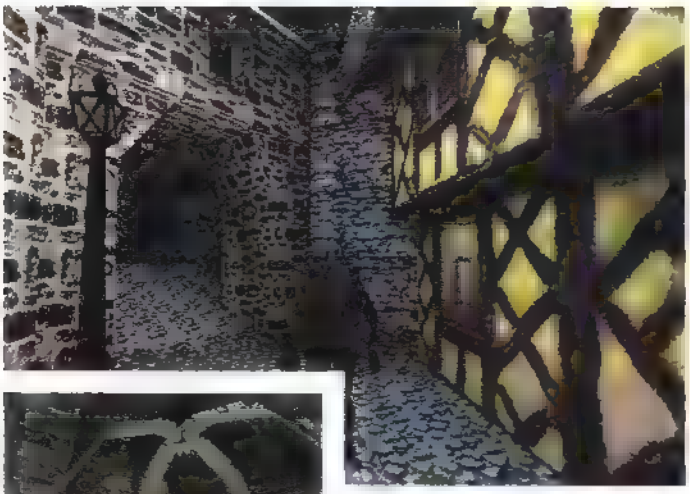
Cílem hry je obvyklé poražení, rozdupání, totální vyhlazení a nakonec zapomenutí všech vašich nepřátel - i když v počátečních fazích hry budete určitě velmi rádi, když se vám podaří alespoň zpomalit jejich postup. K tomu ovšem máte k dispozici naprosto originální typ mega omanského, antigravitačního a po zuby ozbrojeného tanku, takového, jaký jste ještě neviděli. Vaše jednotky složené z těchto na první pohled odporných (pokud se samozřejmě díváte z té špatné strany - tedy do hlavně zvenku) monster se v *Tanktics* ovšem s ladnou grácií pohybují po 3D polygony tvořené krajině, která již na prvních statických obrázcích ze hry vypadá velmi zajímavě.

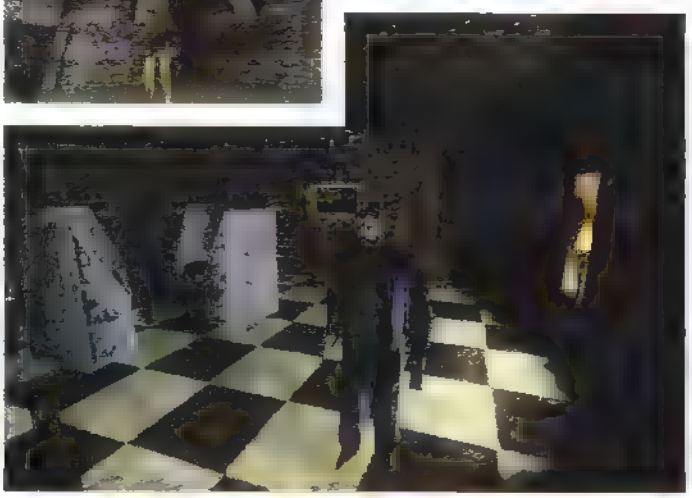
Celá hra totiž nese nesmírný humorný náboj, což je právě prvek, kterým se odlišuje od té spousty krvelačných nesmiřitelných realtime akčních strategií, které v poslední době zaplavují naše počítače s neúnavnou vytrvalostí smečky hladových vlků. Navíc je velmi zajímavě řešeno ovládání celé hry, které je nejen kompletně provedeno pouze myší, ale tentokrát se obejde i bez složitých rozbalovacích menu (dokonce s údajně vystačí pouze s pohybem a dvěma myšovými tlačítky). Vaše jednotky totiž na svět přicházejí tak, že uprostřed herní plochy je stroj zvaný „Port O-Matic" (nikdo neví kdy, jak a proč se tam dostal), z kterého naprosto nepředvídatelně padají díly. Pomocí vašeho základního vozidla (ovládaného pouze pohybem myši a kliknutím buttonů) můžete jednotlivé kusy sbírat a dávat je dohromady, kde se automaticky začnou smontovávat v zárodek dalšího vozidla. A tak pořád dokola. Pouze na kombinaci výrobních dílů je škoda je dílů opravdu MNOHO (je kombinací zhruba 3 000 000 000 000 000) a HODNĚ, tedy bude záležet jaké stroje si postavíte a s jakými se vydáte do tažení proti soupeři. Navíc až do umístění kontrolního dílu je celý stroj neutrální, můžete tedy postavit průzkumné vozidlo, uchopit ovládací jednotku proniknout do centra nepřítele a umístit ji na jeho několik minut vypůjčený - téměř hotový bitevní megatank a pěkně mu v jeho bázi zatopit.

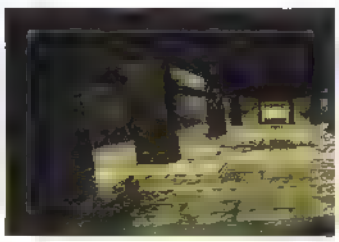
A chybět nebudou ani ovce!



# The Dark Project

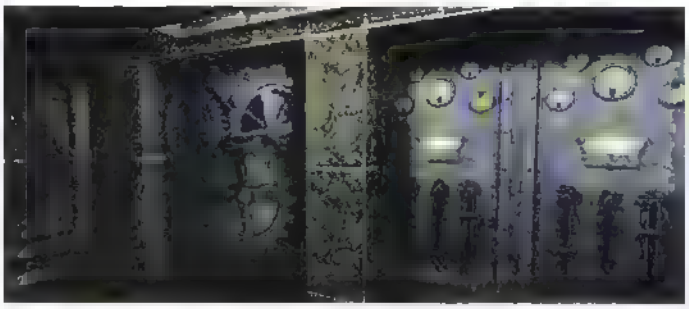






*Dark Project* nebude pouhým klonem *Quake II*. Jedná se totiž o komplexní, daleko více adventurní a RPG-ózní, i když pravda také hodně 3D a akční hru. Její děj je velkou mírou za ozen na tajemné atmosféře herních prostředí (kterých je mimochodem přes několik desítek), a mohu snad prozradit, že velkou roli zde bude hrát plížení, skrývání, otevírání zamčených zámků a všeli jaká ta ostatní zlodějina.

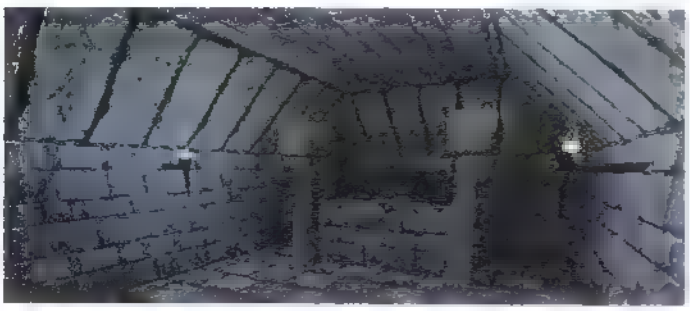
Na úžasné úrovni není pouze zpracování (ať grafické, či zvukově-hudební), ale i inteligence postav. Pokud například sledujete strážného a zašramotíte díky příliš rychlé a neopatrné chůzi, může se stát, že strážný zastaví, rozhlédne se, zamumlá si cosi pro sebe a po chvíli naslouchání - kterou vy samozřejmě trávíte tím, že se tiše modlíte ke všem možným bohům - třeba prohodí krátkou nadávku na krysy a jde



oc hoje ser *Might & Magic* přes *Ultimu Underworld* [illegible] z ne ger a ne sich RPG všech dob *System Shock* až po nedoceněnou akční *Terra Nova*.

Autorská práva na pokračování [illegible] *System Shocku* však vlastní firma Origin a tak se v Looking Glass pustili do zce [illegible] ho temného projektu (*The Dark Project*). Přestože se ot [illegible] ne nejedná o pokračování žádné ze zmíněných her, skutečnost je taková, že návaznost a podobnost *System Shocku* je více než nahodná.

A podobně jako *System Shock* nebyl pouhým klonem *Doomu* (ať si kdo chce co chce [illegible] *The*



dál. Nebo také ne, a to už pak přijdou ke slovu zbraně a - opět velmi vychytaný - bojový systém.

V současné době sice ještě probíhají úvahy o finální podobě grafického enginu, jedná se o to, zda podporovat 3Dfx a některé další karty přímo, nebo využít obecné podpory přes DirectX, i když v poslední době se zdá, že nakonec zřejmě zvítězí právě DirectX, což potěší nejen majitele čipsetů Riva či Rendition 2200, ale i všechny, kteří s napětím vzhlížejí k novému Voodoo 2, které je sice zpětně kompatibilní, ale přece jen bude obsahovat spoustu novinek a vymožeností.

# Flight Unlimited 2

[illegible]

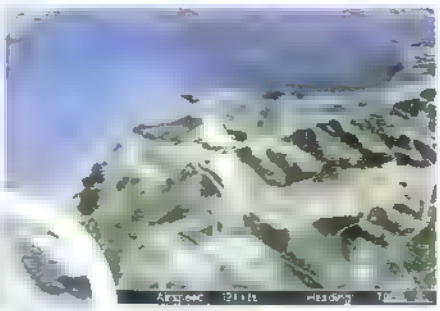
Především snad ani nepatří mezi počítačové hry, ale spíš by se měly řadit mezi edutainment (očištění obřadního nože a obětování čistě bílého kohouta). Přesto se tyto projekty mezi určitou skupinou fanatiků těš značné oblibě. Proto je třeba - i přes částečný, niterný nesouhlas - pokusit se objektivně tuto skupinku nešťastníků informovat.

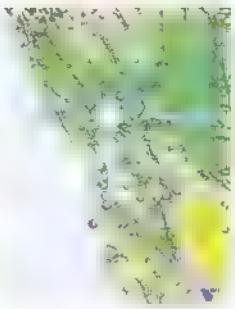
Takže směle do toho a ještě rychleji od toho. *Flight Unlimited 2* je klasickým případem bezkonfliktního leteckého simulátoru, jenž vychází z osvědčeného konceptu séríe *Flight Simulator* (a také svého předchůdce *Flight Unlimited*) - poměrně široké spektrum letounů (od klasické Cessny až po P51D Mustang - celkem šest letadel), celá řada významných letišť (San Francisko, Oakland a dalších 45), fotorealisticky provedená krajina, a teď si milý platící létej do sytosti.

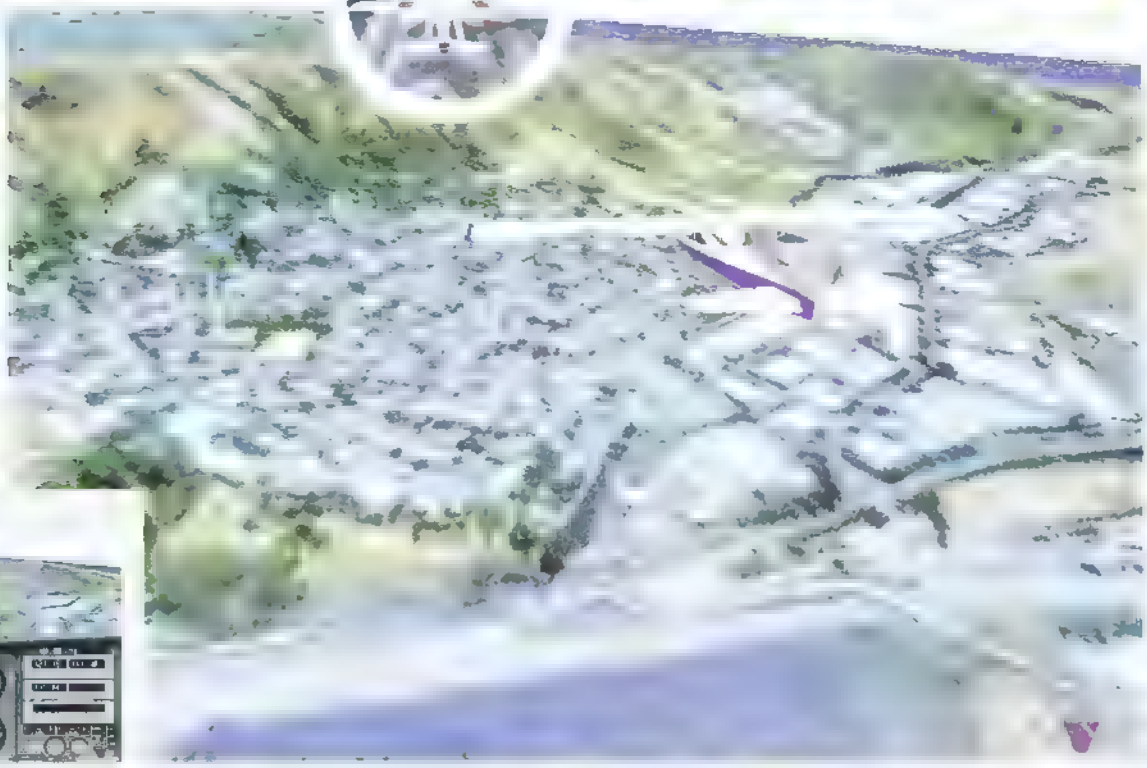
V betaverzi, kterou jsem měl pro psaní tohoto preview k dispozici, jsem měl možnost si zaletat v okolí San Francisko, a musím vám přiznat, že mě *Flight Unlimited 2* docela zaujal. Precizně provedená, fotorealisticko krajina (i když daleko lépe to všechno vypadá až z větší výšky, při nízkých přeletech si až zas tak moc hezké grafiky neužijete) a navíc pro nás připravila firma Looking Glass celou řadu poměrně zábavných misí - přelet na Frískem v bouři, přistání na letadlové lodi či možnost vytvořit si svoje vlastní scenario.

Bohužel se stále hezčími a kvalitnějšími screenshoty, které firma Looking Glass vypustila, se většině hračů za zátylkem uhnízdil neurčitý a nepříjemný pocit, neboť do hlavy se s neúprosnou vytrvalostí vkrádala myšlenka, jestli půjde tento hi-tech projekt pustit i na jejich konfiguraci. Nuže vězte, že to není až zase tak krvavé. Autoři uvádějí, že pro solidní plynulost simulace v režimu 512x384 by mělo stačit obyčejné P120. No uvidíme. Rozhodně ale neprohloupí ten, co si mezitím pořídil nějaký ten 3D akcelerátor, který podporuje Direct 3D verze 5.0. Připravují se také specie ní verze pro karty s chipsetem 3Dfx nebo Rendition.

Já osobně jsem betaverzi tohoto projektu testoval na P133, a bez 3D akcelerátoru hra šlapala v režimu 640x480 s omezenými detaily až nečekaně uspokojujícím tempem. 3Dfx pak bylo samozřejmě úplně bezproblémová. Takže si spolu s *Flight Unlimited 2* nechte pod stromeček nadělit i 3Dfxko.

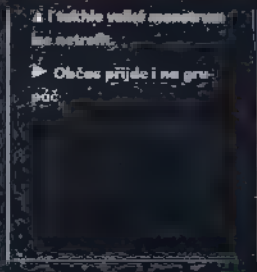






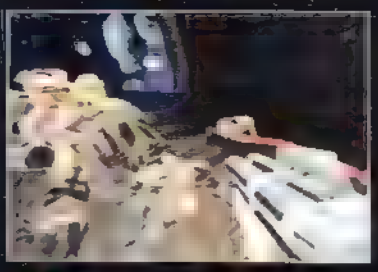
# Quake II

## Quake byl jen předehra



A i takhle velký monstrum lze netrefit.

Občas přijde i na gruppáč.



S svrácením zahovním pro myslu plném komerčních pokračování, nesmyslných ročních aktualizací bez špetky inovace a systematické recyklace všech žánrů, chudáka hráče dvojnásob potěší, když vyjde hra, která není pouhým tmavším odstínem svého předchůdce. A *Quake II*, jedna z nejočekávanějších her letošního roku, takový rozhodně je, byť s kosmetickými výhradami. Tyto výhrady jsou však dány geneticky zakódovanou neřestí všech horkých titulů, které jsou očekávány tisíci fanoušky po dobu několika let. Až na vzácné výjimky totiž neexistuje titul, který by po dlouhých měsících očekávání, plných veřejností i médií vymyšlených atributů, skutečně splnil veškerá očekávání, a přestože se podobné projekty často staly hity, do absolutní hvězdné špičky jim „něco" chybělo. To „něco" ovšem pouze v očích hráčů. Touto kratičkou filozofickou úvahou jsem chtěl říci, že *Quake II* vlastně JE dokonalý - jen v nás, hráčích, to trochu skřípe :-)

id Software je poslední společností, u které bych čekal tak podstatný rozdíl mezi prvním a druhým dílem. Jejich dosavadní koncepce byla jasná - *Wolfenstein* vs. *Spear of Destiny*, *Doom* vs. *Doom II*, prakticky jen nové levely s trochou té omáčky (naštěstí výborně namíchané) a šup s tím do výloh. Situace se ale s příchodem *Quaka II* diametrálně změnila, ačkoliv je totiž technologicky postaven na prvním díle, rozdíl je zřetelný, a to především po vizuální stránce. Kromě nepodstatné, ale u id Softu udivující přítomnosti intra, outra a dalších animací je to především samotné herní prostředí. Zpočátku jsem k němu, zvyklý na temnou nevlídnost *Quaka*, přistupoval váhavě a nedůvěřivě, ale záhy jsem si prostory do posledního zákoutí zamiloval jako Lukáš Erben karlovarské oplatky (to není pravda, JÁ mám nejradši fidorky - LUC). Přestože je totiž především v GL verzi barevnější než například *Duke Nukem*, zachovává si svou osobitost a jedinečnou atmosféru.

Interface zůstal v podstatě totožný, rozlišení v Open-GL je dáno velikostí paměti (u obyčejných 3Dfx karet je to zpravidla nejvýše 640x480), maximální rozlišení v neakcelerovaném módu je neuvěřitelných 1600x1200. Oproti očekáváním se hardwarové požadavky nijak podstatně nezvýšily, slušnou hratelnost vyždímáte již z Pentia 100, pochopitelně však na nejnižším rozlišení 320x240. Modifikovatelnost byla taktéž posílena, s podporou Windows95 bylo obyčejné Quake C nahrazeno knihovnami dll, což má za následek daleko větší rychlost, zdaněnou poněkud náročnějším vývojem a především jistou dávkou nebezpečí, které knihovny skýtají. Můžeme tedy očekávat minimálně stejně skvostné úpravy jako u *Quaka*, jenž svou otevřeností umožnil vytvoření adventury, závodní, logické i platformové hry či v podstatě čehokoliv jiného, co zrovna chytrého fandu napadlo. Přenesme se

score HIT

Tajná místnost s podobiznami všech autorů.

však přes geniální technologii a pojďme si konečně říci něco o samotné hře a její hratelnosti, tedy o něčem mnohem důležitějším.

## SINGLE PLAYER

Co bychom si nalhávali, byla to právě hra jednoho hráče, která *Quakovi* zabránila v zopakování úspěchu *Doomu*. Jak se autoři sami přiznali, s hotovou technologií v ruce naprosto netušili jakou hru udělat a vytvořili třidesítky vzájemně nezávislých úrovní. S tím je konec. *Quake II* je rozdělen na devět malých tématicky laděných epizod (hangár, město, vězení, sklad, továrna, apod.), jejichž úrovně se vzájemně úzce proplétají a stisknuté tlačítko tak může vyvolat akci

v předchozím nebo naopak následujícím levelu. Koncepce to je zajímavá, ale rovněž tak i nebezpečná, stačilo málo a hráč by byl odsouzen k nudnému pobíhání po třech úrovních a hledáním „kde se sakra otevřely ty dveře". Naštěstí to autoři nijak nepřehnali a můžeme to tedy skutečně chápat jako vylepšení.

Samotné herní prostředí a architektura úrovní je dokonalá, pochopitelně absolutně nesrovnatelná se zastaralými build hrami typu *Shadow Warrior*, *Jedi Knight* sice srovnání snese, ale i zde *Quake II* vychází jako jasný vítěz, především díky obrovskému množství architektonických skvostů, kterými je poseta každá z téměř čtyř desítek úrovní, které navíc v drtivé většině obsahují svoje vlastní textury a celkový vzhled, tedy opět obrovské zlepšení oproti *Quakovi*, kde byly v podstatě jen čtyři druhy úrovní neustále se stereotypními texturami.

Dalším argumentem oponentů, tentokrát milovníků komixového *Duke Nukema*, je interaktivita, kterou prý *Quake* narozdíl od jejich favorita postrádal. Ano, je to tak, dvojka však podobným neduhem absolutně netrpí. Všelijaké vychytávky zdobí vpodstatě každý level a i když je na tom například *Shadow Warrior* stále o mnoho lépe, rozhodně se ani na moment nenudíte. K tomu přispívají i téměř dvě desítky monster, jež patří mezi největší inovace technologie a zaslouží si obrovskou pochvalu, protože tohle tu skutečně dosud nebylo. Avizované honičky se sice nekonají, avšak minimálně o třídu inteligentnější příšery jsou mnohem pohyblivější a uhýbají před střelami.

## MULTI PLAYER

Abych mohl objektivně a do hloubky posoudit kvality deathmatche, musel bych mít minimálně jeden měsíc na intenzivní frag-testing. Pouhých pár hodin mi však stačí na to, abych odvážně konstatoval, že v tomto směru id Software opět nezklamal. Zatímco *Quake* byl hrou jedné zbraně, zde se koncepčně vracíme spíše k *Doomovi*, což jistě není na závadu. Nejdůležitější vlastností kvalitních deathmatchů je dle mého názoru vyváženost zbraní, a ačkoliv se v tomto směru nevyrovná geniální sestavě z *Doomu*, rozhodně to není pouze záležitost raketometu a využijete prakticky jakoukoliv zbraň od dvojité brokovnice po BFG. Kromě vyváženosti arzenálu zároveň oceňuji i řadu nových artefaktů či nástrojů, k dispozici je například tlumič zbraní, případně adrenaline, který narozdíl od mega-health postupně

▲ BFG v excelentní formě.

◀ I takto destruktivním způsobem lze otevírat dveře.

ubývající energie, zvýší vaší odolnost trvale.

id Software však značně překopal základní systémy multiplayeru, který vlastně před čtyřmi lety sám vymyslel a který konkurence převzala. Odvážně

vše na míru - je libo vypnout ztrátu energie při pádu z velké výšky? Nebo snad odstranit obvyklý inventorář a používat quad-damage a jiné artefakty ihned po sebrání? To vše a ještě mnohem více hra umožňuje a s tro-

## Co bychom [illegible] zabránilo

odstranil hru po modemu a sériovém kabelu, ještě odvážněji zmizel kooperační mód. Soustředění všech sil na deathmatch se však vyplatilo, maximální počet hráčů byl zvýšen na neuvěřitelné - byť spíše teoretické - dvě stovky a narozdíl od dvou dosavadních deathmatch módů si můžete nastavit

chou snahy se tak doberete spravedlnosti.

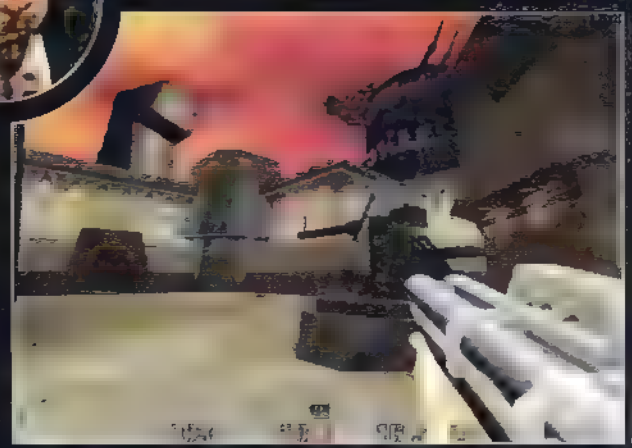
Trochu zbytečnou, ale velmi zábavnou formou výměny názorů může být kromě obvyklých hlášek a samozřejmě střelby (specifická forma výměny názorů) i několik posunků,

◀◀ Vlčák nastavěná.

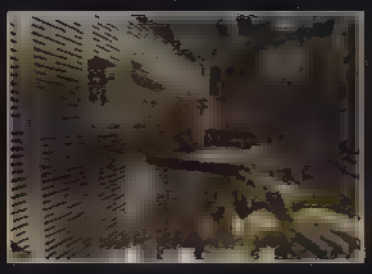
◀ Takhle budete vypadat s jedním procentem energie a s helmlemem.

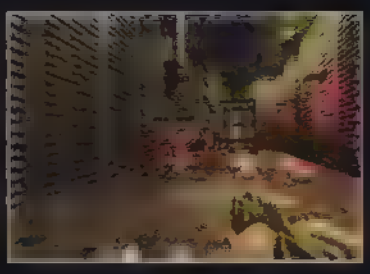
▲ Bleskivá střela ernek rail-gun v akci.

▶ Ostřelovací věž, původně v držení nepřítele.



Stačí stisknout buttonek, není třeba plýtvat drahocenou municí.





které autoři vnukli hlavním postavám. Soupeře tak můžete kromě spršky nadávek počastovat i vztyčeným prostředníčkem, salutováním či osaháváním rozkroku á la Michael Jackson.

Na Quake II [illegible] uzávěrkou [illegible]

Co bohužel, alespoň v tento moment, trochu snižuje kvality hry více hráčů, je naprostá absence map specializovaných pro deathmatch. Zatímco jsme v *Quakovi* mohli využít dokonce šest výtečně navržených dm arén, zde zatím není ani jediná. Podotýkám zatím, jeden z tvůrců úrovní z id Software oznámil práci na nové verzi DM2 a DM4, dvojicí nejznámějších originálních deathmatch arén, a rovněž tak plánuje dodatečné vydání módu „Capture the Flag", který se dočkal už v prvním díle, kde jej vyvíjel nezávislý tým Threewave, odezvy hodně oficiální implementace. Celkově mám sice pocit, že id Software deathmatch po kritice single-playeru u prvního dílu trochu vědomě odložil na vedlejší kolej, přesto jsem přesvědčen, že po vydání obou dodatků bude ještě o mnoho lépe. A to mi věřte - deathmatch se dobře válí i dnes, s běžnými úrovněmi.

Na *Quaka II* si budete muset zvykat. Když jsem jej zhruba týden před uzávěrkou začal hrát, nijak zvláště mne nezaujal, nakonec jsem se však ze sedmičky vyšplhal ještě o dva stupně výše. Od absolutního verdiktu *Quaka II* uchránil pouze *Jedi Knight*, který svou přítomností překazil id Softu ambice na bezkonkurenční nadvládu v 3d-akčním žánru a oba nyní ruku v ruce odrážejí zatím nedůstojné pokusy o převrat. Pokud jste však milovali *Quaka* či pokud máte přístup k obrovskému množství přídavných misí a jiných add-onů, které se zakrátko objeví na Internetu, bez uzardění si připočtěte ještě jeden bodík - pro vás to bude hra roku a nejlepší 3d-akční hra vůbec.

**Jan Modrák**

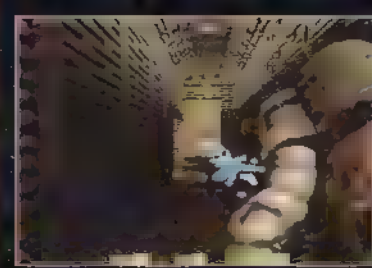
**score 9/10**

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | id Software |
| Distributor | Activision |
| Systém | Windows 95 |
| CPU | P90 |
| [illegible] | 16MB [illegible] |
| Harddisk | 25MB RAM |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Quake rulez



▲ I raketa může čas od času plnit funkci lavče.

◄ Opět spirálovitý rail-gun v akci.

BLASTER - nástupce pěstí a sekery, základní zbraň Q2 s nekonečnou municí. Využitelná na nejzakladnější monstra či na odstřelování barelů, beden či tlačítek, máte-li málo munice.

SHOTGUN - základní brokovnice, narozdíl od sestřičky z Quaka je slušně účinná a podobně jako v Doomu je vhodná spíše na střelbu do dálky.

SUPER SHOTGUN - dvojbrokovnice rovněž řečená „medvědice" je velmi efektivní a patří mezi nejvyužívanější zbraně celé hry. Nepatrnou nevýhodou je délka nabíjení a poměrně velký rozptyl, výhodou naopak slušná údernost.

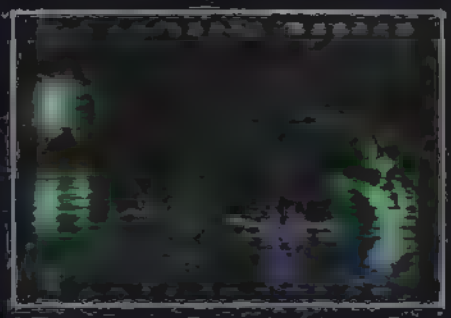
MACHINE GUN - základní automatická zbraň, která je využívaná výhradně v prvních urovních a časem nahrazena kvalitnějšími nástroji. Kadence není nijak hrozivá a intenzivní střelbou se však hlaveň zvedá vzhůru, což snižuje přesnost.

CHAIN GUN - pravý nefalšovaný kulomet, který je daleko účinnější než kolega z Doomu, možná ještě více než „perforator" z Quaka. Spotřeba rychlá, náboje střílí v dávkách, nejnižší možný počet je cca 10.

HAND GRENADE - ruční granát je oproti granátometu pomalejší, ale zato naprosto tichý a více ovladatelný, délkou stisku tlačítka pro střelbu můžete regulovat vzdálenost.

## Sonic Mayhem

Trent Reznor, známá to postava nezávislé hudební scény, udělal ze soundtracku ke *Quaku* absolutní lahůdku, kterou si kupovali i fandové Nine Inch Nails, kteří o existenci počítačových her a *Quaka* věděli jen minimálně. O to těžší to měl, po Reznorově odmítnutí spolupráce na druhém dílu odůvodněném přílišným zaneprázdněním jinými projekty (údajně litoval), jeho nástupce, kterým se i přes jisté pokusy o angažování Ozzyho Osbourna a několika dalších rockových nebo metalových hvězd či kapel stal tým Sonic Mayhem. Ten je tvořen dvěma mladými hudebníky, Saschou Dikiciyanem a Davidem Valenciou, jejichž prvním komerčním projektem byl rockově laděný soundtrack „Methods of Destruction" speciálně vydaný ke *Quaku*, jako druhá varianta k ponurým originálním trackům Nine Inch Nails. Sonic Mayhem si pro svůj současný dream-projekt, soundtrack ke *Quaku II*, vzali příklad především z *Doomu*, který tenkrát tvořil midový král Bobby Prince, a vytvořili melodickou, impulzivní instrumentální hudbu s mírně metalovým nádechem. Výsledek, byť s pomocí Roba Zombie, který vytvořil „theme song", vypadá více než dobře a hluchoněmou atmosféru perfektně doplňuje. Sonic Mayhem v těchto chvílích připravují své první sólové album a podle kvalit jejich dosavadních výtvorů se mají na co těšit i milovníci podobného typu hudby, kteří mají s počítačovými hrami pramálo společného.



### Budoucnost id Software

Pro id Software je příznačná značná podpora vlastních produktů, které se věnují řadu měsíců po vydání hry. Zatímco pro konkurenci (podívejte například na Blizzard a jejich *Diablo*) je někdy pouze vyrovnání palce nepřekonatelným problémem, id Soft věnuje veškeré své síly na zdokonalování již vydaných hry, k čemu konečkon pomáhá i nalézavá [illegible] ost. Kromě již zmíněných de[illegible] patchů, [illegible] a mapy „Capture the Flag" ho[illegible] id Software [illegible] vlastní mission pack úrov[illegible] čit třetí generaci s[illegible] ovlivnit li[illegible]. Následující kapitola [illegible] je název *Trinity*. Zatím spíše krycí jméno projektu konce tohoto tisíciletí, jehož vývoj [illegible] dá minimálně [illegible] a půl tvrdé práce předevší[illegible] programátorů Johna Carmacka, Brian[illegible] Hook[illegible] a Johna C[illegible]. Přestože je v tuto chvíli technologie uschov[illegible] pouze v Carmackově hlavě, po zkušenostech s předchozími projekty můžeme očekávat další revoluci.

### Quake [illegible] technologie

Kvalitní engine poskytuje jeho autorům další způsob výdělku. Začal to již *Doom* (*Strife*, *Hexen*, aj.), pak *Build* (*Redneck Rampage*, *Exhumed*, *Tekwar*, aj.) a [illegible] masově začal vydělávat *Quake*. Stačí [illegible] půl milionu dolarů - a úspěch je prakti[illegible] zaručen. Taková je přibližná cena technolo[illegible] *Quake* a vzhledem k front[illegible] není [illegible] vysoká. Kromě [illegible]ného po[illegible] se dále [illegible] podíly ze zisku, [illegible] však [illegible] pauš[illegible] [illegible] dalšc[illegible] převýšit - [illegible] *Forever* od 3d Realms, jed[illegible] [illegible]vnější „qu[illegible] engine" hře, může [illegible] vydělat i několik milionů a celko[illegible] může být licencová[illegible] výnosnější než prodej [illegible] hry. Mezi další projekty tvořené [illegible] *Quake* technologii patří *Half-Life* (Sierra), *Daikatana* a *Anarchronox* (ION Storm) či *SiN* (Ritual [illegible]).

GRENADE LAUNCHER - granatomet je vlastně podobně jako v Quakovi trochu opomíjený, ale pokud víte jak na to, můžete s ním slavit nevídané úspěchy. V single-playeru jej moc nevyužijete, zde jednoduše není moc důvodů proč nevyužít sympatičtější raketomet, ale v multiplayeru se ho jen tak nezbavíte a dostanete se s ním do jinak zapovězených prostor.

ROCKET LAUNCHER - klasická zbraň, která nesmí chybět v žádné 3d akci. Skutečná útočná síla, kterou si však můžete přivodit nepříjemné vlastní zranění. Stejně jako v Quaku jej můžete využít na tzv. rocket-jump, kterým za cenu ztráty par desítek procent zdraví vyskočíte několikanásobně výše (sklopte zrak, vyskočte a jen o chvilku později vystřelte raketu do země pod sebou, mělo by to vyjít).

HYPER BLASTER - automatická zbraň, v rychlém sledu střílející energii. Smrtící zbraň, navíc pro samotného útočníka bezpečná. Doporučuji na hromadné šarvátky, kdy nevíte u které příšery začít.

RAIL GUN - zbraň nejen vizuálně efektivní, ale taktéž i účinná. Bohužel je její kadence poměrně nízká, po střele potřebuje zhruba stejnou dobu jako medvědice na nabití. Jedním zásahem usmrtíte většinu základních monster.

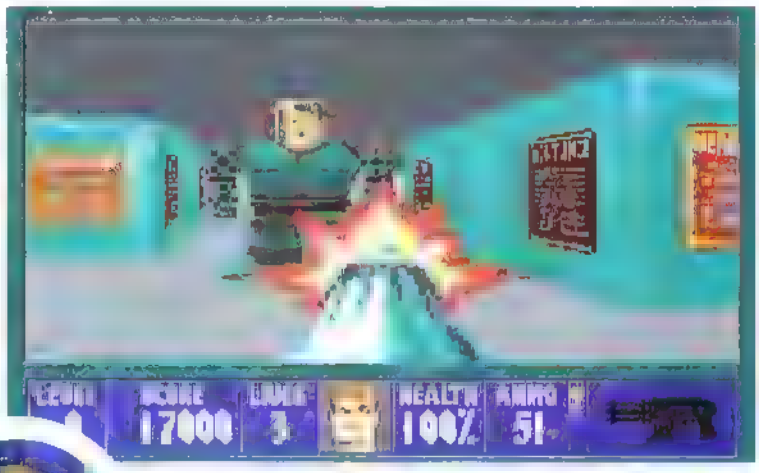
BFG - a máme ji zpátky, Big Fucking Gun je ve stejné formě jako před čtyřmi lety v Doomu, se stejnými účinky, v malé místnosti s deseti monstry dokáže jednou střelou zlikvidovat většinu z nich.

# Doom a ti druzí

„Bůh by nás měl žalovat za zneužití Jeho exkluzivních práv na realitu."

Jay Willbur, id Software

*Jsou tomu již čtyři roky. Čtyři dlouhé roky, ale pro mne jakoby to bylo včera. Psal se desátý prosinec, léta páně 1993, když pár desítek minut před půlnocí „kdosi" nahrál na ftp archiv Wisconsinské univerzity „jakýsi" soubor. Tenkrát jsem to ještě netušil, ale*

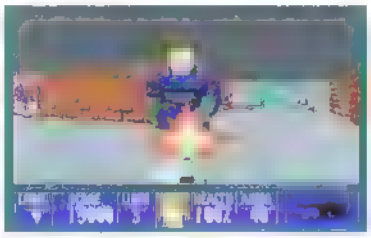


*v ten okamžik se změnil život můj i tisíců dalších. Ve stejnou chvíli se univerzitní server zahltil šťastnými hráči a těm ostatním, kteří přišli s křížkem po funuse, se jej samou snahou o připojení podařilo dvakrát vyřadit z provozu. Trvalo několik dní, než se univerzita vrátila do zběhlých kolejí [illegible] trvalo, než se do [illegible] Tím souborem byla [illegible] epizoda Doomu a tím neznámým [illegible] programátor společnosti id Software.*

**První epizodu si podle střízlivých odhadů nahrálo přes 5 milionů lidí.**

Ale to bychom předbíhali. Úplný začátek naší dnešní 3D-akční procházky se odehrál více než o rok dříve, v květnu 1992, kdy id Software ve spolupráci s Apogee vydal *Wolfensteina*, až na nepodstatné výjimky úplně první 3D hru, která si zas použila obdiv už jen tím, že byla. Populární *Wolfenstein* a jeho pozdější komerční pokračování *Spear of Destiny*, se stal na PC stejnou klasikou jako *Manic Miner* na 8 bitech, a neznám nikoho, kdo by s tím nesouhlasil.

Shareware styl prodeje her byl již tehdy poměrně známým a oblíbeným způsobem utrácení peněz, ale do té doby šlo spíše o doménu podřadných her. *Wolfenstein* byl prvním titulem, který dokázal, že se dá využít i v těch nejlepších hrách. Volně šiřitelnou první epizodu s podle střízlivých odhadů z Internetu a BBSek po celém světě nahrálo přes 5 milionů lidí a velká část z nich byla spokojena, protože si dalších pět epizod oficiálně dokoupilo téměř půl milionu z nich (jen bůh ví, kolik dalších lidí tak učinilo pokoutní cestou). Půl milionu prodaných exemplářů, to byl na tehdejší dobu výkon více než slušný.



Při programování technologie autoři původně nepočítali s možností dalších úprav, ale především díky jednoduchosti engine a chytrosti hackerů se záhy po vydání objevily první editory a následně i úrovně, vše z dílny samotných fanů. Vrcholem tehdejších úprav byla grafika a nové protivníci, vzpomínám si na úpravu Pac-Mana, Street Figteru a lechtivou verzi s Marylin Monroe namísto obrázků Hitlera na zdech. Protože id Software tvorbu nijak nepodporoval, ani vývojové úrovně nebyl masově rozšířen a jejich počet odhaduji na několik set, ale tehdy velmi originální možnost zapojení veřejnosti do vývoje měla co do sebe, a jak se ze zpětného pohledu můžeme přesvědčit, byla pozdě, použita ve velkém množství nejen 3D-akčních her. id Software pak zakončil slavnou éru *Wolfensteina* krokem, o kterém si do té doby mohli nechat všichni začínající programátoři jen zdát - vydal kompletní zdro-

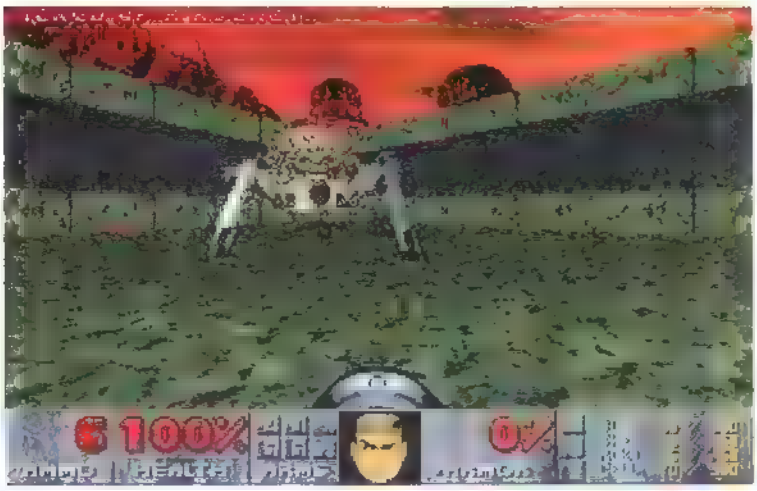
## Doom víte, že...

■ Tajný kód IDSPISPOPD je zkratka „Smashing Pumpkins Into Small Piles of Putrid Debris". Když se v roce 1992 vyvíjel *Doom* lidé byli značně nadržení, a tak si nějaká skupinka nápaditých recesistů z Usenetu vymyslela fiktivní hru právě s uvedeným názvem, kterým měla pomoci trochu „zapomenout". Když pak první díl *Doomu* vyšel, obsahoval tento kód na procházení zdí na počest právě tohoto projektu. Interpretace cheatu IDKFA je rovněž zajímavá - Killer Fucking Arsenal.

■ Když v *Doomu II* vstoupíte do závěrečné 30. úrovně, ozve se řev finálové příšery. Přehrajete-li si tento zvuk pozpátku, uslyšíte „To win the game you must kill me - John Romero." Pokud navíc skočíte z výtahu přímo před hlavu end bosse a zapnete kód na procházení zdí, uvidíte, že to s tím monstrem není ta zlé - čeká na vás hlava Johna Romera napíchnutá na kůl. Stačí jí párkrát polaskat pistolí a hra je vyhrána.

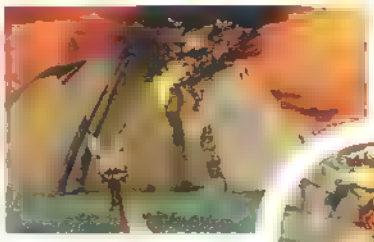
■ V *Duke Nukemu* je obsažena reference na *Doom* - v třetí úrovni první epizody je kousek po startu, za kaplí na zemi, mrtvé tělo z *Doomu*. Duke ho okomentuje hláškou „Hmmm. That's one doomed space marine."

■ Máte 3Dfx kartu a milujete *Doom*. Jde to dohromady, nebo ne? Zatím ne, ale půjde, připravuje se 3Dfx patch pro *Doom*. A až bude vydán, Carmack prý vypustí zdrojový kód *Doomu*.



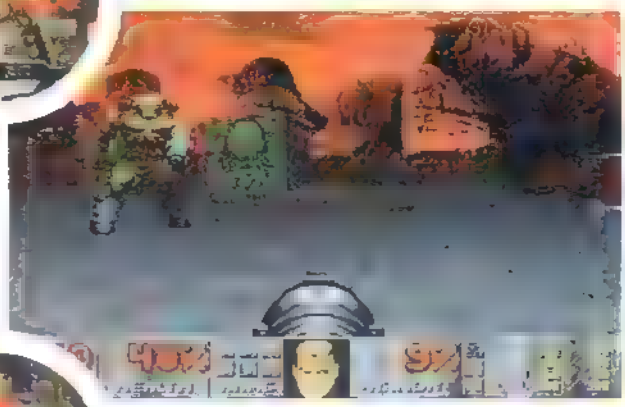
jový kód hry a umožnil tak celému světu přesvědčit se o schopnostech Johna Carmacka, hlavního programátora týmu.

Přestože konkurence ani po půl roce, kdy *Wolfensteina* následovalo již zmíněné volné pokračování *Spear of Destiny*, nijak nezareagovala, id Software hleděl kupředu a vrhnul se do dalších projektů. Jejich úspěch zaznamenal celý zábavní průmysl, a není divu, že se předháněl v nabídkách. Mezi ty zajímavější patří zakázka Atari, reagující spíše na úspěch série *Commander Keen*. Atari chtělo vytvořit herní charakter ekvivalentní konkurenčnímu Sonicu a Marioví, Pounce, jak byla postava později pojmenována, se však ze známých důvodů nedočkal praktického využití. Carmack rovněž v mezičase mezi dvěma v ostrými projekty vytvořil technologii Shadowcasteru, na které si udělal jméno Raven Software, ale to už byl čas na další milový krok, pracovně nazvaný „It's Green and Pissed!"(ne, to jsem si opravdu nevymyslel). id Software ani jak neživil veřejnost hypem, tak běžným v dnešním zkaženém světě - bohatě stačilo tiskové prohlášení z ledna 1993, alpha verze v březnu, několik screenshotů a piratská beta v srpnu, to vše, byť v posledním případě poněkud paradoxně, přispělo k obrovské vlně zájmu, která se kolem *Doomu* vzedmula.



v oblíbenou činnost na dlouhé i krátké večery, a je to hlavně deathmatch, který způsobil, že se *Doom* udržel po více než 200 týdnů v internetovém žebříčku oblíbenosti PC her, z toho navíc přesně rok na první příčce. id Software později oblíbenost deathmatche ještě podpořil spolupráci na vytvoření celoamerické sítě Dwango, která umožnila hru po modemu se soupeřem na druhé straně kontinentu. Ačkoliv to v dnešní internetové konkurenci nevypadá moc přitažlivě, je tomu pár měsíců, co Dwango rozhodilo síť ve Velké Británii a chystá se i dále do Evropy.

Tím druhým aspektem není nic jiného než programovatelnost. Zatímco u *Wolfensteina 3D* šlo



[illegible] Doom [illegible] rozměry především [illegible] česká [illegible] erotická verze Porn Doom [illegible] poslední řadě například Icarus [illegible] nové Eternal Doom vytvořený týmem TNT, mj. zodpovědným za *Final*

Když se pak svět v onen slavný den dočkal, nebyl žádný důvod k smutku. id Software vše do posledního puntíku splnil. Nadšení fanoušci se předháněl v superlativech, všechny vystihuje trefná poznámka jednoho z nich. „Doom není jen hra, Doom je životní styl."

*Doom* byl revoluční prakticky ve všech atributech, další vývoj počítačové zábavy však ovlivnil především ve dvou aspektech. Tím prvním je samozřejmě multiplayer volba, ve které *Doom* jako první [illegible] do konce myšlenku hry více hráčů [illegible] vedl na svět termín „deathmatch". Původně doplněk klasické anabáze hlavní postavy se po několika dnech změnil

o pouhý rozmar hackerů, zde již byl znát umysl samotných autorů, kteří umožnili editovat prakticky cokoliv, od grafiky, přes zvuky až po zbraně či monstra, byť především v chování hry s velkým omezením. Příslušný adresář oficiálního archivu na ftp-serveru cdrom.com čítá několik gigabytů dat a jen počet úrovní odhaduji na pěkných pár tisíc. Většina z nich z herního hlediska vůbec nestojí za řeč, ale najdou se i takové, které se kvalitativně vyrovnávají originálu. Hledat jehlu v kupce sena se nechce nikomu, a tak se brzy dostaly na řadu první kompilace levelů nazvané „Total Conversion", tedy nejen úrovně, ale vše ostatní, co si jen můžete představit - z původního *Doomu*

## Wolfenstein 3D. Víte, že ...

■ „B.J." Blazkovicz, hrdina *Wolfensteinu*, nebyl tak docela smyšlenou postavou - narodil se 14.dubna 1911 polským emigrantům a skutečně se stal špičkovým špiónem, aby později získal několik hrdinských ocenění, mj. i medaili za statečnost „B.J.", po které získal přezdívku. Po válce se oženil a jeho syn se stal lokální TV hvězdou v Millwaukee. Z pochopitelných důvodů si dal jméno Blaze. Jeho syn (vnuk Blazkowicze) pak dostal jméno Billy a to jsme již u hrdiny série *Commander Keenu*, Billy Blaze.

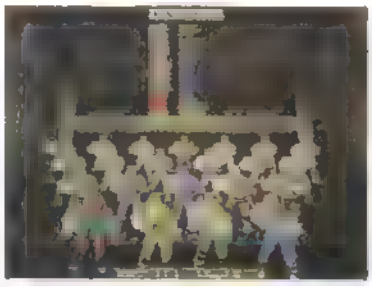
■ Apogee vzhledem k úspěchu *Wolfensteina* vážně uvažovala o pokračování. id Software však neměl zájem na vydání pouze průměrné hry, a tak se k projektu postavil zády. Apogee ve vývoji pokračovali a vydali hru pod názvem *Rise of the Triad*.

■ Každá z epizod má jeden tajný level, do kterého se dostanete poněkud obtížněji, zpravidla přes tajnou zeď apod. Všechny tyto úrovně jsou buď přeplněny zlatem a poklady, nebo naopak přetékají nepřáteli a jsou téměř nehratelné. Tajná úroveň třetí epizody však simuluje 3D vzhled Pac-mana. Klasicky probíháte zdmi, namísto zlata sbíráte originální žluté kuličky a ohrožují vás duchové.

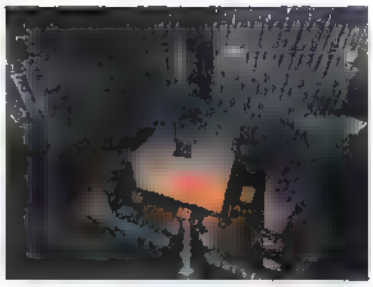
■ Ve 3. a 6. epizodě je v některých úrovních slyšet hudba, v jejímž pozadí „pípá" morseovka. Hlásí: „TO BIG BAD WOLF DE LITTLE RED RIDING HOOD ELIMINATE HITLER IMPERATIVE COMPLETE MISSION WITHIN 24 HOURS OUT"(„de" znamená v morseově žargonu „from").

■ id Software si myšlenku pro vytvoření hry vzali ze hry *Castle Wolfenstein* (na platformě Apple II (hra vyšla i na C64). Původní hra, světe div se, měla podobný námět jako její slavnější kopie a id Software dokonce zaplatili slušné peníze za copyright.

▲▶ Rozdíl mezi obyčejnou a akcelerovanou verzí není zrovna zanedbatelný. A co teprve průhledná vodička



▲ Chthon, zákeřný boss z první epizody, na kterého potřebujete spíše než sto raket trochu důvtipu



*Doom*, poslední kome[illegible] pro ex[illegible] d Software. A věřte nebo [illegible] po těch čtyřech letech v [illegible] dnes o více než deseti týmech, které [illegible] provu[illegible] další a další konverze.

Na Internetu se kolem *Doomu* [illegible]ratko vytvořila komunita lidí, kteří si vyměňovali svoje zkušenosti, názory a především se utkávali v deathamtchi. Ti, kteří pro multiplayer neměli vybavení či schopnosti, případně je jednoduše nebavil (jak bizarní, víte), si vymyslel specialitku zvanou „Doom Honorific Titles", kromě deathamtche druhá varianta která by měla následovat po zjištění, že už vaše brokovnice s přehledem zvládá Cyberdemona i Mastermindu. Velmi dobře organizovaný systém umožňuje hráčům získat tituly v mnoha kategoriích, od poměrně jednoduchých po ultra obtížné, zvládnuté jen několika málo elitními hráči. Po zaslání přihlášky dostanete za úkol přehrání náhodně zvolených úrovní a výsledek v podobě dema musíte nahrát na server, kde se vedení přesvědčí o vaší způsobilosti nést dané ocenění. Zatímco tak můžete získat titul „Master" za pouhé přehrátí všech úrovní na obtížnost Ultra Violence s destrukcí všeho živého, titul „Tyson" je v podstatě totéž, ovšem pouze s použitím holých rukou, motorové pily a pistole, a jednoznačně nejnáročnější titul „Schwarzenegger" si pak vyžádá přehrání všech úrovní v jednom kuse s obtížností Nightmare. Zní to jistě bláznivě, možná i jednoduše, ale fakt je ten, že se posledně jmenovaný titul podařilo získat pouze dvěma hráčům. Celkový počet majitelů ocenění přesahuje dvě stě, někteří z nich jich však, podobně jako jeden ze dvou českých reprezentantů Lukáš „Look" Ondřej se čtyřmi, vlastní i více.

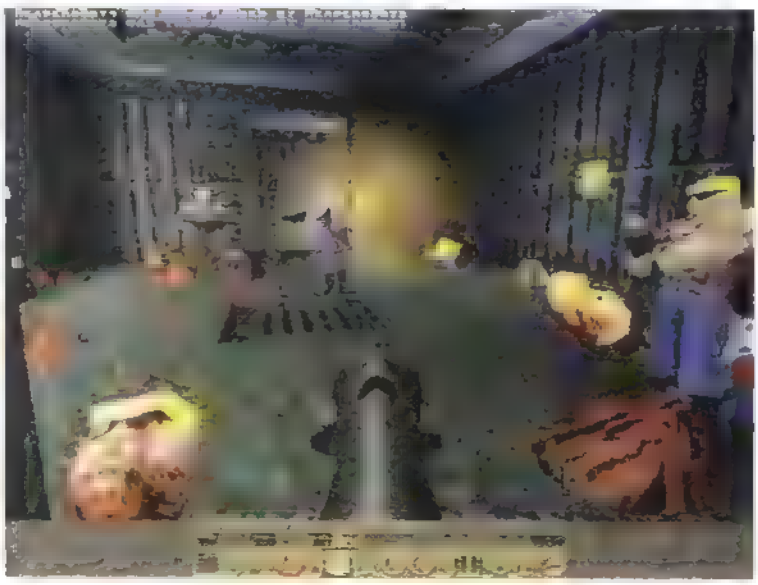
Nadšení fanoušci se předhánějí v superlativech. „Doom není jen hra, Doom je životní styl."

Co naplat. Sláva je pomíjivá, a tak se na *Doom* začíná pomalu ale jistě zapomínat. Technologický pokrok jde nezadržitelně kupředu a začíná se rodit generace hráčů, která nevyrostla na *Doomu*, ale na *Duke Nukemovi*. Přesto bude navždy na světě existovat určitá nevelká skupinka lidí, která *Doomu*, byť si na něm zkazila oči, nikdy nezapomene ty hodiny nadherné zábavy a do smrti nesmaže *Doom* z harddisku. Sám za sebe nikdy nezapomenu na chvíle, které jsem strávil u mé 386-ky s *Doomem* v polovičním okně a nízkými detaily, a na smrtelné posteli zajisté zpaměti nakreslím plán mé nejoblíbenější deathamtch mapy, Map01 z *Doomu II*.

Nicméně i já si našel náhradu. id Software totiž vedle především produkční spolupráce s Raven Software na *Heretic* a *Hexenu* chystal svou 3D technologii třetí generace, která měla být opět v něčem revoluční. A ne že nebyla. *Quake* nás svou návštěvou opožděně poctil v červnu loňského roku a i on se dočkal příznivé odezvy veřejnosti, jen již ne tak drtivé a ohlušující jako v případě *Doomu*. *Quake* byl opět v mnoha aspektech revoluční a opět ukázal, kam se bude ubírat další trend 3D-akční zábavy.

Fenomén *Quaka* je u nás velmi podceňovaný, ale věřte, že by popis všech zajímavých vlastností hry vydal na stejně dlouhý článek, jako je tento.

Kromě QuakeWorldu, inovativní technologie internetové hry, je to opět především otevřenost engine, tentokrát však téměř bez omezení. Nestačí-li vám nová grafika a úrovně, nevadí - nic vám nebrání vytvořit nové artefakty, nic vám nebrání ve změně pravidel a chování hry a nic vám nebrání ani ve vytvoření „hry ve hře". Kdo neviděl, jen těžko uvěří, ale skutečně je tomu tak - za rok existence *Quaka* jsme měli možnost spatřit

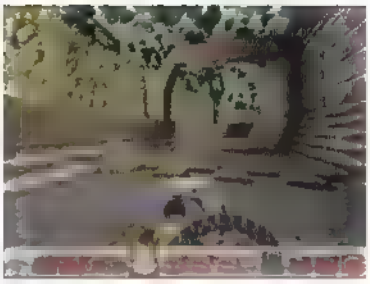


## LINKY

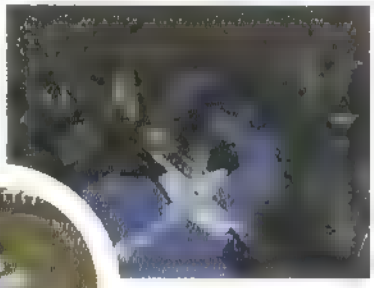
- *http://www.quake.cz* - rád vás přivítám na své téměř každý den aktualizované stránce o Quakovi a všech 3D-akčních hrách
- *http://www.bluesnews.com* - několikrát denně aktualizovaná stránka s fundovanými informacemi, největší chlouba quake-scény, zaznamenala již více než 7 milionů přístupů
- *http://www.slipgatecentral.com* - přehledně rozdělený Yahoo-like seznam quake-stránek všech zaměření
- *http://www.planetquake.com/spq/matt/* - recenze nově vytvořených map
- *http://www.sonic.net/~nostromo/doom2.html* - seznam aktivních doom-projektů
- *http://www.velocity.net/~mrdoom/* - jedna z mála stále aktualizovaných doom-stránek

## QuakeRally

**uakeRally je projekt autorského týmu Impact, tvořeného asi pěti nadějnými programátory, kteří milují *Quaka* a dali si za úkol zrealizovat v něm své sny. Kromě bojových šachů se od nich po více než půl roce dočkáváme dalšího mega-projektu, závodního add-onu *QuakeRally*. Samotná hra je možná stejně jako *Quakovi* podobná *Screameru* či trochu staršímu *Fatal Racingu*. Nejde o simulátor, ale spíše akční závody reálných vozidel, která mají jen tak mimochodem na blatníky připevněny zbraně. Přesto to je, spíše než o zabíjení, o závodění - buď sám proti času, nebo proti soupeřům (ipx i Internet). Na výběr máte mezi několika druhy vehiklů a rovněž mezi množstvím okruhů, které navíc pravidelně přibývají. Tu vše a ještě mnohem více samozřejmě úplně zdarma. V současnosti se dokončuje Ultimate verze *QuakeRally*, která bude obsahovat několik nových okruhů i aut.**

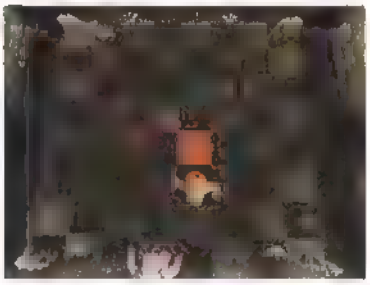


▲ QuakeRally.



◄ AirQuake.

výtečné automobilové závody Quake Rally, poměrně úspěšný, byť zatím nedokončený, pokus o letecký simulátor AirQuake či ogickou, arkádovou spor tovní mutaci *Quaka*. Rovněž obvyklý deathmatch byl fanoušky slušně obohacen o nová prav dla - Capture the Flag všichni dobře znáte, Painkeep nebo Team Fortress už možná ne. Všechny uvedené varianty hry (a ještě desítky da š ch) čekají na Internetu jen na vás. Autoři je tvořili bez záměru vydělat na n ch balík peněz, pouze s úmyslem po otevřít dveře naprosté volnosti ještě více dokořán. A až budete chtít nahrát zá nam ze svého deathmatchového



dýchánku, nezapomeňte přizvat Kas Cam, výtečnou kameru na nahrávání dem. Důvodem by snad mohlo být i vla stenectví, jejím autorem je totiž Karel Šuha da, na českém Internetu známý pod přezdívkou Kasuha.

Jedna z úprav však ony zm něné dveře vyraz la z pantů. ReaperBot, automat ický protivník suplující živého soupeře v deathmatch. Průměrně inteligentní ale strojově přesný Reaper potrapí ve své ne obtížnější mutaci i ty nejlepší hráče, své pohybové omezení (těžko kdy můžeme od poč tače očekávat strate gicky přehled či snad dokonce intuici) bohatě dohání výteč nou přesností - před jeho raketami se uhýbá jen s vel kými obtížemi. Ačkoliv je zdarma, poskytuje několikanásobně větší množství zábavy než přehrání všech čtyř epizod základního *Quaka*, mě osobně vzal m ni malně týden čistého času a po kouskách polykám dál a dál. Autorem ReaperBotu je Steven Po ge, později najat společností Epic MegaGames, kde v sou časné době pracuje na umělé inte genci Unreal.

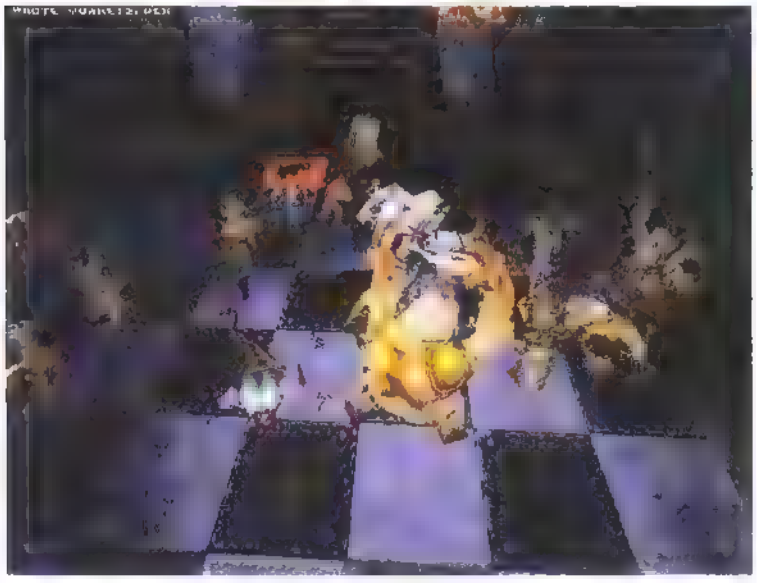
promotion leve y na Ana condu nebo nového Jamese Bonda.

Na závěr mi nezbývá než říci „Držte si klobouky." Nadcházející rok bude totiž pro 3D-akční žánr tím pravým ořechovým, dokončuje se několik zajímavých projektů, všechny pochopitelně se záměrem sraz t *Quaka* na kolena a před

### Strojově přesný automatický protivník v deathmatch. ReaperBot dokáže potrapit i ty nejlepší hráče

Rovněž tvorba úrovní doznala změn. Autoři se nemusejí jako v *Doomu* zabývat myšlenkami na obcházení nejrůznějších arch tektonických nadher, a e bez obalu mohou vše vytvořit ve skutečném 3D prostředí. Mnohé úrovně vykazují kval ty ori ginálních ep zod a vzhledem k rozšířenost *Quaka* zřejmě vyciti šanci i v Hollywoodu, odkud nám předhodili [illegible] nevymaže *Quaka* [illegible] zmíněné předchůdce z h [illegible] ano ů, kde on figuruje jako jeden z nej větš ch průkopníků a inovátorů počítačové zábavy. Ať tak či tak, vyhrajeme my hráči, dobrých her věru není nikdy dost.

**Jan Modrák**



## Stručný profil id Software

**Když John a Adrian Carmackovi (nejsou příbuzní), Tom Hall a John Romero 1. února 1991 založili id Software, věděli, co chtějí, ale určitě netušili, jak daleko se jim podaří dostat. Do té doby spolupracovali na několika 2D platformách pro Softdisk, když si jich všiml Scott Miller (majitel Apogee/3d Realms) a snažil se je přetáhnout. Dohodli se a za první díl *Commander Keenu* obdrželi od Scotta dva tisíce dolarů. *Keen* série byla velmi populární a id Softu pomohla stabilizovat svou pozici vedoucího tvůrce sharewarových her. O rok později společnost zakotvila v texaském Dallasu, současném Silicon Valley 3D-akčních her a záhy se ozval zájemce o zakoupení týmu ze strany tehdy velkého distributora - nabídl dva a půl milionu dolarů, a když si Romero řekl o dalších sto tisíc, nabídku zrušil a zachránil tak dnes tolik ceněnou samostatnost a nezávislost id Software. Přišel Wolfenstein, Doom a na řadu se dostal Quake. John Carmack, konkurenci, včetně Microsoftu, označovaný za programátorského boha, nezklamal a vytvořil technologický fenomén, který vydělal více peněz na licencování engine než na samotném prodeji (a že i toho bylo více než dost). Do budoucna id Software hodlá, bez osamostatnivšího se Johna Romera, pokračovat v nasazené laťce, kdy se veškerá konkurence řídí právě podle jejich her a své reklamní kampaně staví na tom, že budou jejich hry lepší. id Software je však vždy o krok napřed, a ve chvíli kdy takový titul „konečně" vyjde, jsou již jen pár kroků před dokončením hry další generace. Trinity se blíží.**

Různých herních ef dvaadvacítek je teď tolik, že by se stroj spís měl jmenovat „Regá. Dominance Fighter"...

# F22
# Air Dominance Fighter

NESOUVISEJÍCÍ KECY NA ZAČÁTEK ANEB PRVNÍ IMPRESE

Výcvik slouží k vylepšování výkonu v praxi, to je jasné. Naposledy jsem byl přímým svědkem pozitivního vlivu výcviku v okamžiku, kdy známý ostřílený (no, spíše „oběti ostřelující") quaker Bludr během bitvy v Laser Game mistrným zásahy zkorigoval nejmenovanému kolegovi kratkozrakost levé rohovky a v okamžiku, kdy se ubožák pokusil zoufale vykřiknout, mu nacpal lasergun do hltanu s řevem „Chew it, bastard." a nem losrdnou dávkou mu rázem vyhubil kolonii anginotvorných bacilů na mandlích. Provedení bylo bleskové, hladké a až na přechodný šok oběti bezbolestné. Kdyby Bludřík věděl, kolik medicínských puntíků si během okamžiku zaroba, jistě by ještě jednou zvážil útrapy redakčního způsobu získávání chlebových kůrek. Proto: Cvičte! Nikdy nevíte, kolikrát za život budete nucen unést Jumbo nebo uprchnout ze zajetí pomocí na runwayi odstaveného natankovaného Blackbirdu. Znalost létání se jistě vyplatí a o ponorkových a tankových simulátorech to platí tak též, neboť jak říká motoristické úsloví: „Kdo má tank, má taky přednost."

Hloupí nadšenci do leteckých simulátorů musí závidět pilotům diktátorských a teroristických režimů, neboť tito jsou povinni od rána do večera pařit na pašovaných ememikových Pentiích pašované nejnovější letecké simulátory. Chytřejší nadšenci si ale včas uvědomí, že až amici přilétí, budou sedět v těch legračně hranatých aeroplánech, zatímco je zarovní do opravdu báječně modernizovaných MiGů 21 a navrch za ně nalejou par tun kerosinu, aby to víc bouchlo, až AMRAAMka přisvišť.

V tomto místě recenze bych si mohl hrát na děsně chytrého a informovaného a stránku a půl klabosit o výkonech a vlastnostech F22, to je ale příliš laciný trik. Po vykrabicování herní krabice totiž nevypadl manuál jeden, ale rovnou dva. Vlastně ne, vypadl manual a perfektní knížka „F22. Allies&Adversaries", která vznikla ve spolupráci s World Airpower Journalem a je zkrátka úžasná,

nacpaná horami informací o F22 i všech jeho možných konkurentech. Dvěstěstránkové povídání je doplněno spoustou fotografií i vynikajícími obrázky řezů, které vám ukážou veškeré detaily konstrukce. Říkejte si co chcete, ale sto až sto padesát popsaných prvků na schema je vážně hodně. Uvážíte-li cenu hry a uvědomíte-li si, kolik podobné knížky stojí! Whóo! O kvalitách titulu svědčí fakt, že ho zabav I Červ, odvlekl ho do layoutu a nehodlal vydat; musel jsem počkat, až po něm někdo vypálí několik raket (multiplayer Doomu je chorobá!) a v nestřeženém okamžiku se výborného čtiva zmocnit..

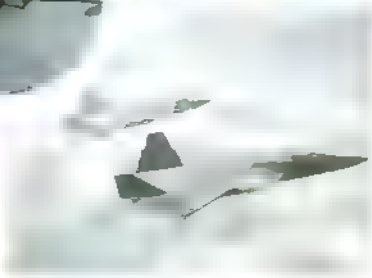
Ačkoliv do mě Sir Erben hučel, jaká je to hra úžasná a zkrátka super (při přesvědčování Rybky NEBYLO použito standardní nasilí, pozn. red.), nedal jsem se nijak

## ACMI

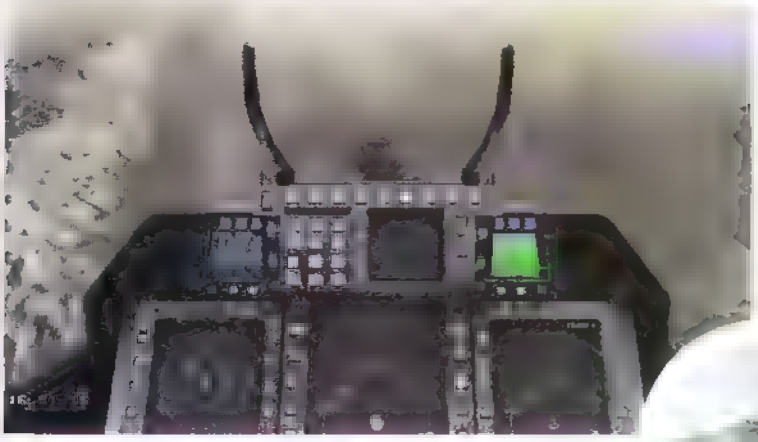
(Air Combat Maneuvers Instrumentation) je vynikající a cenově výhodný nástroj pro výcvik vzdušných soubojů. Počítače monitorují simulovaný nebo cvičný souboj, zapisují data o pozicích, rychlosti, střelbě a vyhodnocují výsledky střelby. „Sestřelení" piloti se musí vrátit na zem, dostanou svoji colu a pak se podrobně rozebírá nad 3D grafickými modely taktika, chyby i úspěchy. ACMI umožňuje přepínat pohledy, otáčet 3D terén, zpomalovat i zrychlovat záznam boje a jsou na něm vidět i ty nejmenší chybičky a slabé chvilky.

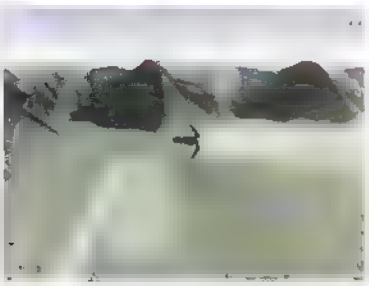
ovlivnit a ani barevné knížkoví, kterým bylo herní cédéčko ob ožena, nehnulo mým kamenným srdcem. Při instalaci a spouštění (ach, jak dlouho nám trvá natahat do 50MB virtuální paměti všechny textury při startu hry) jsem se začal mračit. Co to? 3Dfxová grafika vypadala jaksi zpustle a demo nijak nezaexcelovalo. Co se dá dělat; předtím jsem hrál *Joint Strike Fighter* a ačkoliv to hernĕ nebylo nijak zvlášť úžasné, grafika byla zkrátka strhující. *F22ADF* vypadá na dnešní měřítka velmi s ušně, jistě o něco líp než většina součos niků - ale proti *JSF*, tak proti němu je o generaci (a ne a ne a ne - jen půl generace - Luc) pozadu. Na efekt, stíny, světlo, detail a podobně hrají oba simulátory, ale *JSF* zcela patrně líp a rozdíl je hodně patrný zvláště u detailů a terénu zblízka

▼ Šestero obrazovek na mě lišácky pomrkává.



Na dtp mi řekli, že popisek musí být celá věta, ne pouhé „pif paf" - tak teď je to celá věta. (Bože, to je vůl! - DTP)





Z větší dálky jsou srovnatelné, ale i tehdy je *JSF* jasně lepší ve světelných efektech, kouřích a mlhách. Rychlostně jsou oba grafické enginy srovnatelné, ale mám pocit, že *JSF* je o něco rychlejší (tak si kup něco lepšího než P133, škrte! - Luc)

## SMRT SE UČÍ LÉTAT ANEB RYBKINOVI KLESÁ SEBEVĚDOMÍ

Daleká runway má, z věže marné volání. Jak ten werk rozpohybovat? Poprvé za virtuálně leteckou kariéru jsem se dostal do vzkých a měl jsem problémy vzlétnout. Nahodil jsem stroj, jedu po runwayi, jedu jedu, jedu rychle, jedu velmi rychle, ale stroj se ne a ne od epit, stále JENOM jedu, už jsem přejel a mířím do buše. Vzápětí zjišťuji, že brzdit v plné rychlosti není dobrý nápad a jsem plynule rozmáznut v trávě. I další pokusy skončily jen krasováním a konečně jsem seznal, že je tu zkratka něco špatně a kajícně se vrátil k manualu.

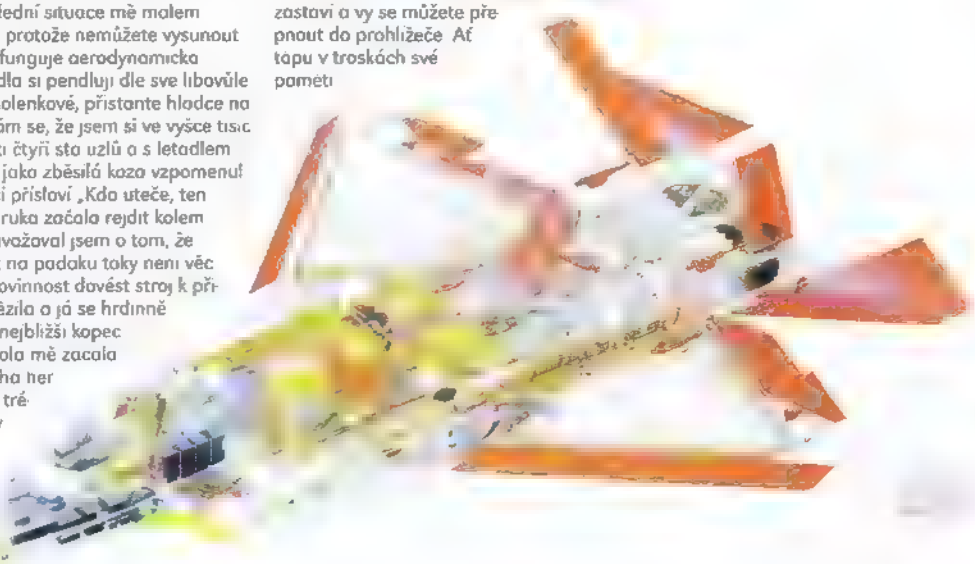
A už je to tady! Pod pojmem „nahodit motory" se v *F22ADF* míní nahodit MOTORY, množné číslo, tedy oba dva. Běda! Další vzlet se daří a začínám tušit čertovinu.

Opustil jsem sekci „Free Flight" a lezu do letecké školy. Ho! *F22ADF* je produkt postavený podle vzorů korektních leteckých trenažérů a simulátorů, už v základním výcviku se naučíte nejen vzlety, všechny možné typy přistání či tankování z létajícího tankeru, ale i řešení různých kritických situací typu „vypadl mi motor(y)", „vypadlo mi výpočetní středisko na palubě a zůstal jsem tu s kriplem, pedály a slepým HUDem sám", „vypadla hydraulika a NEBRZDÍ TO!!!". Zvláště z poslední situace mě málem kleplo pepka, protože nemůžete vysunout podvozek, nefunguje aerodynamická brzda, kormidla si pendlují dle své libovůle a teď s tím, holenkové, přistante hladce na břicho! Přiznám se, že jsem si ve výšce tisíc stop, rychlosti čtyři sta uzlů a s letadlem poskakujícím jako zběsilá koza vzpomenul na známé vlčí přísloví „Kdo uteče, ten vyhraje", má ruka začala rejdit kolem katapultu a uvažoval jsem o tom, že vyhlídkový let na padáku taky není věc k zahození. Povinnost dovést stroj k přistání ale zvítězila a já se hrdinně rozplácnul o nejbližší kopec.

Letecká škola mě začala bavit. U mnoha her jsem už viděl tréninkové kursy létání, ale bral jsem je jako nutné zlo, které vás odděluje od veselé se houpající hedvábné paní sovětského pilota, z nějž jste před několika okamžiky udělali sovětského paragana. Tady se jde na věc pěkně od podlahy - celkem 37 misí slouží k seznámení se s technikou létání, používání zbraní, taktikou leteckých soubojů a pozemních demolicí, komunikace s wingmany. Pěkně našlapaná škola! Nasbírat zelená razítka u všech zkoušek je kumšt a v některých případech můžete být nakonec rádi, že dostanete pouze padáka a letíte znovu. Superkomplexní trénink v sobě navíc skrývá dvě ničemné tajemství - ACMI a AWACS.

## ACMI ANEB VELKÝ BRATR TĚ SLEDUJE

ACMI je báječný nástroj pro trénink leteckých soubojů. V průběhu letu si zmacknete <Alt><R> a ACMI začne zapisovat polohy všech letadel v kvadrantu. Při opakovaném zmáčknutí nebo ukončení mise se záznam zastaví a vy se můžete přepnout do prohlížeče. Ať tápu v troskách své paměti

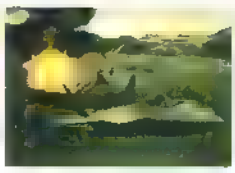


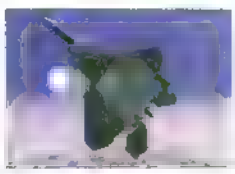
## AWACS

**(Airborne Warning And Control System) je speciální letadlo, které nese radar dalekého dosahu a slouží ke šmírování leteckého provozu nad územím nepřítele. AWACS se poklidně létá ve vašem vzdušném prostoru, ale monitoruje leteckou situaci, identifikuje letadla a koordinuje jejich činnost. Tvoří tak významný prvek americké koncepce „digitálního bojiště". Je specializované na létající objekty a na pozemní cíle má špatnou účinnost - v monitorování pozemních sil mu pomáhá sesterské letadlo JSTARS.**

sebevíc, nepamatuji, že bych kdy v nějakém simulátoru viděl něco podobného. V trojrozměrném drátěném modu u krajny letají „barevné papírové vlaštovky" a za sebou zanechávají barevné trajektorie letu, kterými během souboje vytvářejí nesmírně efektní stopy v podobě čínských draků. Každé letadlo je identifikovatelné, ba co víc: Každá vypálená raketa, každý flér, každá rána z kanónu je pečlivě zaznamenána, a vy tak můžete přesně zjistit kdo co dělá během souboje, kdo koho sestřelil a nebo kým jste byli pokropeni.

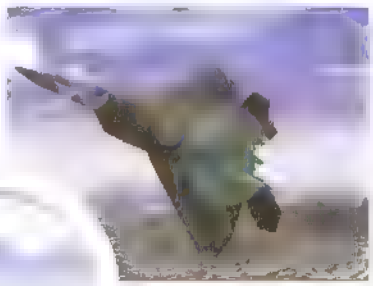
V bojové situaci se nedostatek tréninku vymstí. ACM jasně ukázalo, že můj hrdinný, ehm, „taktický ústup" před přesilou vypadal jako zmatená vlnovka (četba manuálu a pokles letadla - altitude warning - korekce - stoupání), zatímco se nepřátelské stroje relaxovaně formovaly do bojové sestavy - stroje s výkonnějším radarem mě trakovaly shora a ostatní se ve vějířovité formaci plížily nad povrchem, takže mi mizely z radaru. Zatímco napůl šílený zelenáč horečně listoval manuálem a hledal klávesu na odpalování flérů, cubánští piloti si v pohodě pokuřovali svá habanos skrze díry vydlabané v dejchácích (neboť, jak vám potvrdí expert Mr Maly - všichni cubánští piloti v dejcháčích takové vydlabané díry mají a jenom se liší v průměru otvoru, což souvisí s jejich oblíbenou doutníkovou značkou) a dumali, jestli za vámi





mají ještě čas poslat už teď a nebo až nad mořem, abyste si, hoškové američtí, v tom Karibiku pěkně zaplavali.

Finále, které jsem považoval za vynikající manévrový souboj, hodný někoho z leteckých metalů, se ukázalo být zbabělecký k čekováním založeným na možnosti řízení vektoru tahu při nízkých rychlostech. Upletl jsem tu nejúžasnější leteckou vánočku, ukázalo se však, že jsem odkrýval prázdku letadla nepřátelské kanonádě častěji, než bylo zdrávo, a to, že jsem dostal jen jedno lehoučké líznutí a neskončil jako řešeto, bylo pouhou otázkou náhody a toho, že schopnost opravdu ostře zatáčet nepřátelské stroje i piloty vytáčelo až do krajnosti. ACMI také ukázalo, že s hbitější spoušť jsem mohl mít hned několik killů - nepřítel by tak blízko, že bych ho musel sundat kopancem do výškovky - bohužel. Mé oči byly příliš vytřeštěny, jazyk příliš vyplazen a v hlavě mi svítila rudá věta „Máš munici na necelých deset vteřin nepretržitě po by magore, takže setři!" Slavné vítězství nebylo nakonec způsobeno Vulcanizací nepřítele, ale prostým faktem, že to ten migouš přehnal, nevybral loping a zogarážoval letadlo pod povrch terénu.



Nu což. Chybami se člověk učí, že. Učit se, učit se, učit se, jak praví kasík s fajfkou (a tím nemyslím Mr Maleho, ten se neučí a neučí). Aneb, v poněmčené Watanově variantě „Schießen, schießen, schießen." Poněvadž, jak známo, žádný učený z nebe nespadl, ho enkove, kdepak - sestřelit učeného dá pěknou práci.

### AWACS ANEB KDO SEM DAL TU STRATEGII?!

Nevídanou a poněkud zašitou vlastností *F22ADF* je integrovaná realtimová strategie. Jste plácnuti do letadla AWACS a zajišťujete hladký průběh operací. Piloti jsou chaska nezbedná, jeden se vám ztratí, druhý si začne stěžovat, že mu dochází palivo, a třetí si vzpomene, že se mu chce nutně čůrat a dožaduje se navedení na nejbližší letiště. Ve sledovaném kvadrantu se mimo to potuluje zmatení letopští piloti, snažíc se podnout při obhajobě vzdušného prostoru své vlasti, a několik najmutých Rusů, snažících se opakovat cousu U2 a ukončit stratosféricky let našeho špicla. Přízemním letem se plazící B2 nese americký příspěvek k ohňostroji na oslavu páně diktátorových narozenin a dvě křižující Su-35 se ho snaží najít a změnit v nákladnou hromadu šrotu. V tomhle bláznici se pohybují dvě civilní dopravní letadla a tři sta lidí v nich žije v iluzi, že kávou polita sukně či kalhoty jsou to nejhorší, co je může potkat. Neutrální státy bedlivě sledují dění a jejich kroužící stíhači jsou kdykoli připraveni zapojit se do všeobecné zábavy.

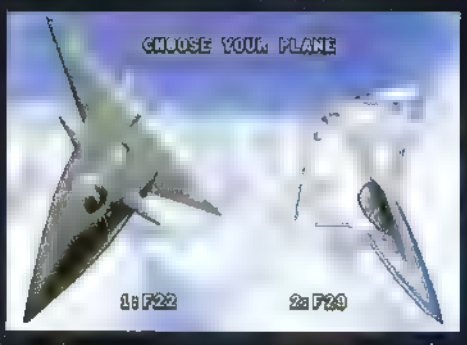
A vy zoufale sedíte nad multifukční obrazovkou a snažíte se vše dovést k dobrému konci. Někdo natankuje, jiný se vyčůrá, pro Rusy vztekle kempující uprostřed divočiny si zalétí helikoptéra, pan

## sedm let v kokpitu s DID.

**Psal se rok 1991. Světu her vládla Amiga a ST, PC se jen zvolna připravovalo převzít trůn. Právě tehdy vydala firma OCEAN simulátorovou prvotinu týmu DID. *F29 Retaliator* nebyl ani v nejmenším hard-core simulátor, jaké známe dnes. Byla to ale super hra. Ve své době přinášela mnoho nového - od na svou dobu neuvěřitelně nádherné grafiky, přes výbornou hratelnost až po hru po modemu - něco v té době velevzácného. Pravda, byl i problémy, kupříkladu manuál, který si mnoho lidí vytiskl (ono přistát s F29 nebo F22 nebylo nic jednoduchého) čítal na několik set stran. Retaliator byl vlastně prvním simulátorem dvou tehdy neexistujících letadel - F22 a F29.**

**DID ale nezaháleto a již v roce 94 vydalo pokračování - *TFX; Tactical Fighter Experiment*. TFX se stalo pojmem. Tři stříbrná písmena na černém podkladu od té doby zářila na monitorech po několik měsíců, dohnala několik desítek jedinců k šílenství a několik dalších tisíc pak k horečným upgradům (*TFX* se prakticky nedalo krát bez 486DX a 8MB RAM). Neuvěřitelná grafika, báječná hudba, perfektní mise, a nezapomenutelné zvukové efekty (ještě dnes mi v uších zní klasické „bandits! bandits!"), to vše byl *Tactical Fighter Experiment*. *TFX* se stalo nejlepším leteckým simulátorem roku 1994 a asi největším přelomem v tomto typu her.**

**Hned na podzim 94 začalo DID pracovat na pokračování *TFX*. (V té době už DID pracovalo i na profesionálních výukových simulátorech.) Původní pracovní název *TFX2* předpokládal jen rozsáhlejší datadisk s minimálně upraveným enginem. Jak to ale bývá, programátor mění a okolnosti mění a z datadisku se nakonec vylíhnul rozsáhlý projekt *EF 2000*. Jen málokdo ale ví, že *EF 2000* obsahovalo kromě velmi realistického vizuálního engine a virtuálního kokpitu a velmi dobrého letového modelu ještě další dva obrovské projekty, které zůstaly skryty.**



diktator na své narozeniny do smrt neza pomene, tři sta civilistů an nenapadne že by mám mět poslat děkovné korespon dáky a U2 přinese tak dlouho žádané kompromitující snímky Hillary Clintonové, ak se spouští s řeckým magnátem

Svět chce řád, svět vás potřebuje A tak zadáváte příkazy, kursy, navádíte letadla na cíle a varujete je před nepřátelskými stroji, říkáte „Johny, to je DOOPRAVDY airbus, zkus radši sejmout toho Suchoje, kurs 023 vzdálenost 154" a vůbec Unikátní možnost je schopnost doublecrickem se přehodit do kabiny libovolné F22 a kdykoliv se zase přepnout zpět Podobně i jako zbytek ovládání on AWACS není nejednoduše a v školní sekci jsou proto čtyři speciální AWACS mise

Kdepak, na nedostatek interakce s nepřátel si v *F22ADF* rozhodně stěžovat nemůžete

▲▲ To je als kýč co?

▲ Hořím, eject, eject!!

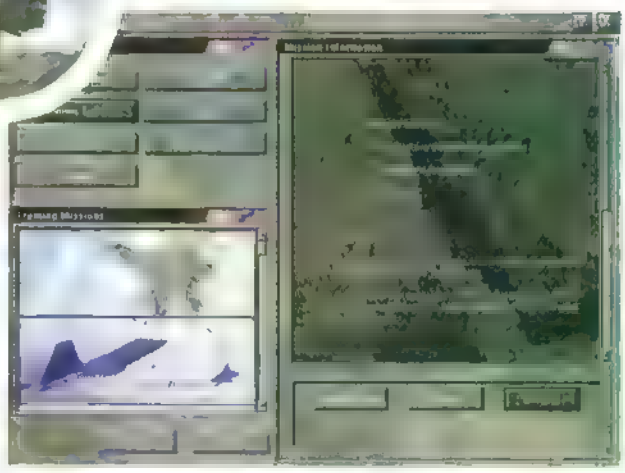
## N KDO NENÍ DOKONALÝ ANEB CO SE ZASE RYBKINOVI NELÍBÍ!

Pro kohokoliv, kdo má rád moderní letadla, vypadá *F22ADF* prostě sladoučce Hardwarová náročnost i nezbytnost číst manuály je u tak propilovaného kousku pochopitelná. Četba brífingů i manuálů je zcela nevyhnutná a je jasné, že tento simulátor patří mezi těžší arašky, které svojí komplexností uspokojí i náročné. Hra je propracovaná a autoři se zmiňují, tom, že není zcela real stická, protože jen blázen by pouštěl do světa za pár groší perfektní model, objasňující všechna tajemství nejnovějšího letecké techniky USA

Co se tedy Rybkinovi nelíbí? Za prvé to je menší voda která nás snad nepotěšne - podle slov autorů by snad v americké „předvánoční" verzi měla úplně chybět „Tour of Duty", tj. kampaně Recenzovaná verze ale už kampaně měla - všechny se vztahují k oblasti Rudého moře, což je čistě neotřelé Kampaň „Rudé moře" má 11 misí, „Eritrea" taky 11 a „Saudská Arábie" 10 Tedy Celkem 32 variabilních a zajímavých misí, což je v pořádku Divné je na tom snad jenom to, že se všechny odehrávají ve stejné oblasti A přiznejme si to koho Hobeš zajímá? Nezaútočil by jste si radši nad Evropou, v Karibiku či nad Sachalinem? To je jasné minus

Ve stavu radostné opilosti půvaby hry jsem si zpočátku ani nepovšiml další věci která představuje velkou ránu pod pás *F22ADF* neobsahuje žádný generátor misí Máte jen tréninkové, kampaň a potom „Quick Combat", což je jakási arkádovitá střelba kolem Rudého moře s neomezenou municí a palivem Ale tím to končí a dal jste odkázán pouze na multiplayer Bohatý multiplayer nutno podotknout IPX, TCP/IP, modemový po sériovém kabelu Ale tím to doopravdy hasne - nikde možnost vygenerovat mise do šíře nebo je nedej bože naeditovat. Není mi známo, jak bude vypadat D-Dem proklamovaný data disk *F22 Total Air War*, který doufejme přinese hodně přídavných misí, kampaní nebo snad i jiné mapy

▼ Velmi vyzbrojeny a velmi nebezpečný.



Jinak už snad na ze hře vytknout do šíře chybky - je to boječné letání, které by si snad už jenom zaslouzilo lepší podporu ovládacích zařízení. Poprvé mi doopravdy chybělo mikrofon na komunikaci jak mě svrběl jazyk!) a virtuální hlas

## RATATA ANEB RESULT

*F22ADF* je výborný simulátor s velmi slušnou úrovní realismu, s poměrně mazaným nepřítelem a úžasnou podporou stíhacího výcviku Graficky není zcela na špici - tuto exkluzivitu má *JSF* - a jen omezený počet misí ho odsunuje z devítky na slušnou osmičku Pokud ale patříte mezi nadšence, klidně si tento bod k připočtěte

**Michal „F22/1:WOLF_6" Rybka**

score 8/10

**konfigurace**

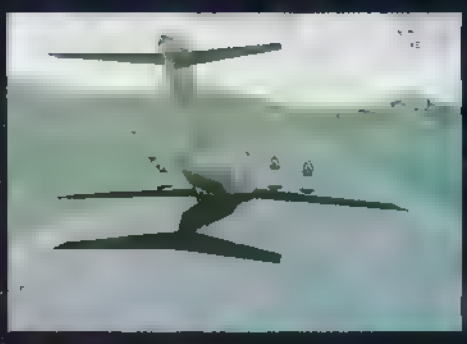
| | |
|---|---|
| Výrobce | Digital Image Design |
| Distributor | Ocean |
| System | Windows 95 |
| CPU | Pentium 133 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 70 MB |
| Multiplayer | 2 8 |

**verdikt**

Výborný simulátor kterému k dokonalosti schází málo Editor a víc misí, víc misí. Asi nejlepší trenažér leteckých soubojů nadšenci přidají puntík navíc

v pozadí hry. Prvním z nich byl asi první funkční generátor kampaní a misí WarGen. Vtip byl v tom, že ať děláte co děláte, misi od mise se okolo vás odvíjí děj, ten je ovšem alternován vašimi výkony a průběh hry se tak modifikuje podle toho, jak létáte. WarGen u *EF2000* fungoval v off-line režimu a vyhodnocoval vše vždy po dokončení mise. Druhou věcí, skrytou uvnitř hry, byl na svou dobu velmi dobrý systém AI pro pilotování letadel oponenta - SmartPilot, který byl užíván jak v běžných misích, tak i při čistokrevném dogfightu.

Po *EF2000* následovaly reedice (*Super EF*) a datadisky, ovšem vše směřovalo k *F22 ADF*. Ta přináší nové verze SmartPilota i WarGenu (ten teď pracuje on-line už během mise), stejně jako geniální systém ACMI pro nahrání a rozbor průběhu letu a soubojů. DID se tak po pěti letech od uvedení *Retaliatoru* vrátilo k létání s F22. Pravda, mohlo tu být více misí, ale těch se nakonec stejně dočkáte. Tak si ji užijte ve zdraví!

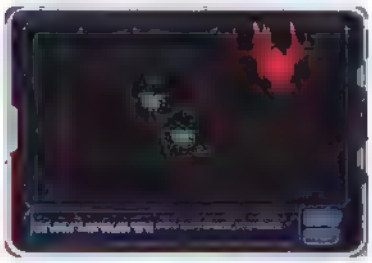


# Wing Commander: Prophecy

Odpověď zní: Možné to je. Že nevíte co? Ondra Malý se v úvodu svého hotspotu v minulém čísle zamyslel nad možností pokračování Wing Commandera bez Chrise Robertse, duchovního otce ságy o zvířatech a lidech ve vesmíru.

◄ V PC GAMERu byla obrovská reklama na WC5 s tímto křižníkem, my vám přinášíme foto přímo ze hry.

▼ V operačním sále probíhají poslední přípravy před útokem.



Válka skončila, Kilrathi a lidé žijí jako tako v souladu. Propastná nenávist pomalu ustupuje a zbývají po ní už jen drobné doutnající uhlíky koncentrované zloby. Ale to by nebyl vesmír, kdyby byl konečný. Mír se totiž nedá uzavřít všude najednou, a vezmeme-li v úvahu ještě vedlejší dimenze, je situace věčně nejistá. V jedné Kilrathipohádce se vypráví, jak sám ďábel, nebo něco tomu podobného otevře brány do jedné takové svojí subdimenze a začne ničit vše živé. Postupuje rychle, bezohledně a vůbec ho nezajímá rasová příslušnost. Přestože pochází z pohádky těch hnusných koček, klidně si hubí lidi. Dopadne to samozřejmě katastrofou a totální zkázou. Dostatečně nepříjemná pohádka. Dost nepříjemná na to, aby se uskutečnila.

Naprosto mne uchvátila konstrukce lodí. Dokonale realisticky vyhlížející koráby všech druhů a barev, zvláště pak to platí o těch „zlých"

Jednoho krásného dne (ve vesmíru?) se z ničeho nic nedaleko základny v Kilrah systému objeví červí díra. To ona někdy dělá. A než se stačí všichni vyděsit, zásah z protonového děla mění celý komplex ve sběrnu barevných kovů, upravenou pár kilogramy semtexu. Pochopitelně vzniknou dohady o tom, kdo to způsobil. Když se vzájemně vylouči obě rasy, začne rozsáhlý průzkum a později i další válka.

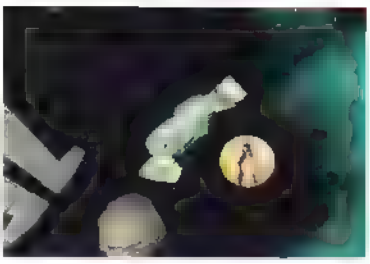
*Wing Commander: Prophecy* je zároveň návratem k minulým dílům i odpovědí na ně. Na chvíli si oddychneme od nespočetných hrdinských činů plukovníka Blaira v podání hráče. Tentokráte si opět vyzkoušíme, jaké to je být novačkem, poníženým, přehlíženým. Znovu budeme muset dobývat důvěru i respekt kolegů pilotů, včetně již zmíněného plukovníka, Maniaca a dalších známých tváří. Budeme tak trochu po vzoru Top Gun postupovat po stopách svého otce Michaela „Icemana" Caseyho, velkého hrdiny konfederace.

Do děje se náš hrdina Lance Casey vloží přesně v okamžiku, kdy je zjištěno, že všechno v inkriminovaném sektoru je neznámým nepřítelem zničeno, v případě organického původu je to zabito či zajato. Nezůstalo vůbec nic. Vtip celého příběhu je v tom, že nikdo vlastně neví, proti čemu se bojuje, a tak jakékoli informace, ať už vizuální či jakékoli jiná, podléhají nepříteli. V průběhu hry se lidé

naučí základní slova jejich jazyka (z 99% to jsou nadávky z interkomu), ovládnou některé jejich technologie a začnou je nenávidět. Casey se samozřejmě uvede do společnosti pilotů, jak se na nováčka sluší. Během jedné minuty stihne urazit Rachel i legendárního Blaira. Sbohem kariéro... Strašně nerad bych se příliš rozepisoval o ději. Přeci jenom, něco jiného je to hrát a vědět co bude, nebo nevědět nic, být překvapen a pěkně si to vychutnat. Prozradím jen tolik, že samozřejmě všechno dobře dopadne, červí díra bude zničena v poslední vteřině a že plukovník Blair... vlastně ne. Ten konec je trošku zamotanej.

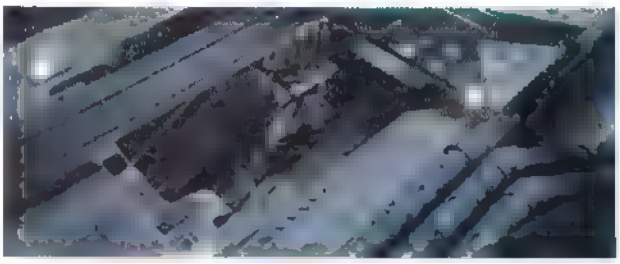
*Prophecy* je úžasná hned v několika směrech. Naprosto mne uchvátila konstrukce lodí. Dokonale realisticky vyhlížející koráby všech druhů a barev, zvláště pak to platí o těch „zlých". Autoři šli dokonce tak daleko, že některé typy nepřátelských stíhaček se mohou spojovat v jednu a vytvořit tak úplně nový letoun s daleko vyšší palebnou silou. Když tuto nově vznik lou loď zasáhnete, nezničíte ji celou, ale jen jednu její součást. Výsledkem je, že se rozpadne na původní stroje. Totéž se samozřejmě děje, pokud ji pronásledujete. Z ničeho nic se rozdělí a dokonale zmate nejen rakety, ale i pilota samotného. Člověk oby se rozkrajel. Každá loď má navíc pohyblivé trysky nebo něco ekvivalentního k manévrování. Přesně je tedy vidět, jak a čím který letoun zatáčí. A velké křižníky? Pastva pro oči. Jak se krásně zalesknou štíty, když je něco zasáhne. Fantazii se meze nekladly ani v návrhu i vetřelců, a tak na vás čekají takové bizarnosti, že vetřelec je hadr. Samotní záporáci do ouha nejsou přímo vidět a objeví se až ke konci, v poslední misi. Řeknu vám, potkat toho slizouna na Václaváku, normálně bych hrůzou natáhl bačkory.

Vedle akční části v letounu samozřejmě k této sérii patří i ta méně napínavá strana mince - filmy. Jejich zpracování si mysl ím není absolutně nutné rozebírat. U *WC* jsme zvykli na špičkovou kvalitu obrazu i zvuku. Po skoro až neinteraktivní čtyřce přináší *Prophecy* zase o něco více toho ovlivňujícího.



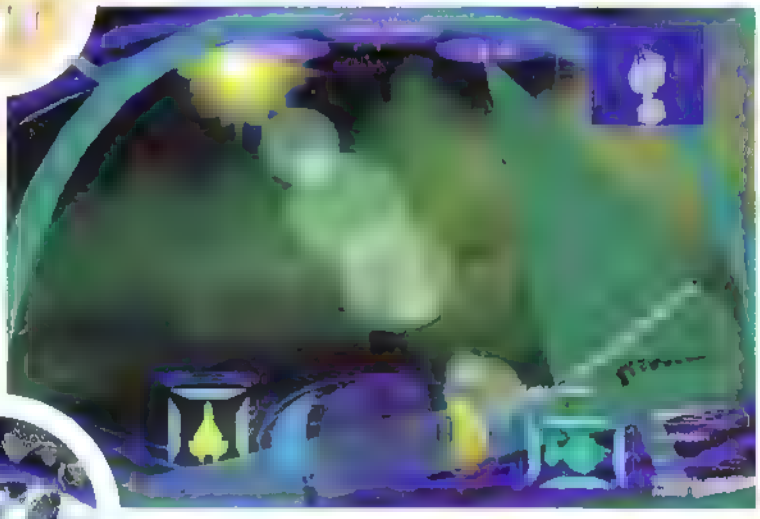
◄ I externí pohledy v misi stojí za to vidět.

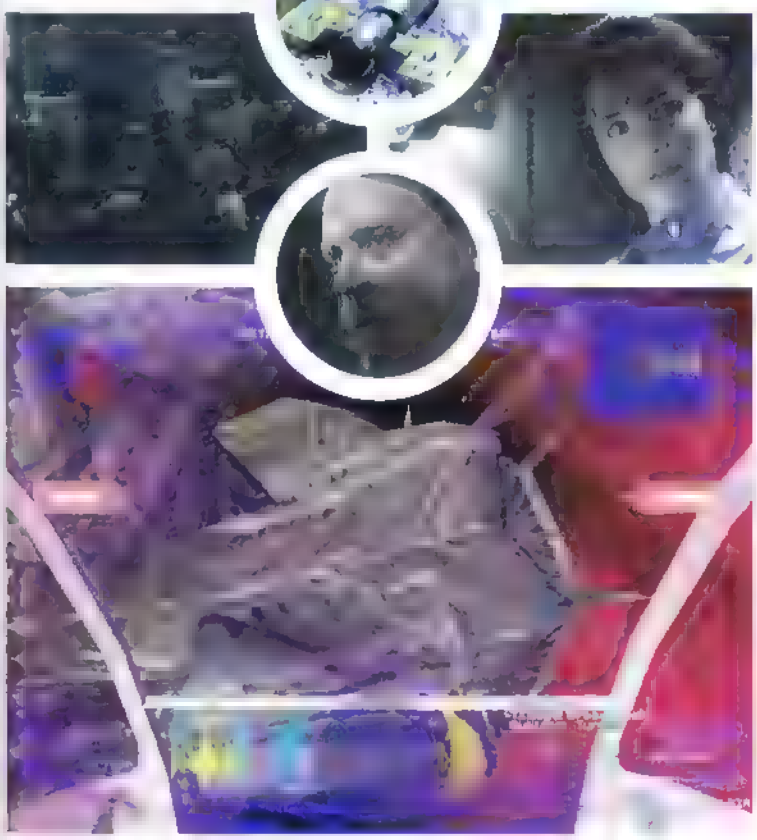
▼ Za chvíli budeme startovat do mise.



▼ Lenz fléra jako vystřižená.

▼▼▼ Chystám se k útoku.





score

ach jo

**POHLED ZHRZENÉHO HOTSPOTÉRA**

Plná verze je oproti té, kterou jsem měl na hotspot, a jež byla mimochodem dohratelná s obtížemi do třetiny, a přesto ji některé zahraniční časopisy zrecenzovaly, něco jako Word proti sharewarové náhražce notepadu. Prostě nebe a dudy, na stříbrná CD se opravdu vyplatilo počkat. Honza neříká nic než pravdu s tím, že *Prophecy* posunuje hranice možností v počítačových hrách zase o něco dále. Bohužel, díky obvyklým Originským děsivým hardwarovým nárokům bude pro mnoho hráčů delší dobu nedostupný.

Origin proti hotspotové verzi ještě některé věci zlepšil, například zjemnil barvy různých mlhovin, kterými je vesmír protkán. Potěšila mne i vyladěná obtížnost hry, konečně jsem nebyl v první misi po třiceti vteřinách rozmetán na hvězdný prach. Ovšem to neznamená, že by byl *WC: Prophecy* nějak trapně jednoduchý (i když jsem po šesti misích byl na killboardu třetí s 49 sestřely, hned za Maniacem a Stiletto, heč!). Asi tak třetí misi jsem létal s odepsaným levým bokem své vesmírné stíhačky, kdy jsem si říkal: „Ještě jednu ránu a končíš, chlapče." Konečně také není nutné před samotným letem prolézat hodiny filmů jako v minulých dvou dílech.

Jestli hledáte vesmírnou střílečku a máte již po krk dalších misí k *X-Wing* vs. *TIE Fighter*, je *Prophecy* naprosto jasnou volbou. Zvláště akcelerovaná verze je opravdové grafické pošušňáníčko. I příběh a struktura misí, tak odlišné od všech ostatních her tohoto typu, budou jistě velkým lákadlem pro koupěchtivého zákazníka. Systém částečného udělání/neudělání mise je opravdu revoluční a dává *Prophecy* úplně jiný rozměr. Výsledné SCORE pod recenzí berte rozhodně vážně.

Ondřej Malý

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Electronic Arts |
| Distributor | Win95 |
| Systém | P166+3Dfx nebo |
| CPU | P200 MMX |
| Paměť | 32MB RAM |
| Harddisk | 140 MB HDD |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Wing Commander Prophecy posouvá hranice vesmírné simulace o milový krok dopředu.

neho. Radikálně se snížila minutáž filmů, scény při odletech, přiletech, hlášeních a podobně se často opakují a vůbec je kladen důraz hlavně na 3D akční část

Posledním obrovským pokrokem je technické zpracování. Jestliže jsme byli zvyklí na víceméně černé pozadí, sem tam nějakou planetku, pár teček nazna-

V průběhu hry se zároveň mění prostředí a jako takové mají každé svůj barevný nádech. Ten se projeví i na tom sebemenším logu či identifikační značce lodí.

**Po celou dobu mi připadalo, že všichni na lodi jsou notorici. Neustále se sklenicí v ruce jeden panák střídá druhého, ani se neodvažuji odhadnout, kolik litrů tekutiny padlo**

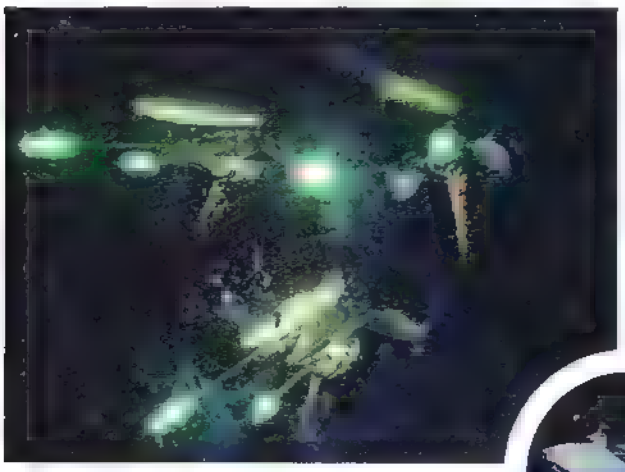
Možnost ovlivnit chod příběhu ale nezmizela. Změnou je, že děj není ovlivňován volbou dialogu, ale záleží na výsledcích misí. Oproti minulým dílům byla i poněkud zjednodušena mateřská loď. Není už

čujících pohyb a pomalou grafiku, která místy kvůli rychlosti prepínala i do nižšího rozlišení, musíme si zvyknout na nový standard. Grafický engine byl kompletně přepracován a především do něho byla implementována podpora pro 3D karty. Co se týká realističnosti, je *Wing Commander: Prophecy* asi maximum ve vesmírných simulátorech a jen stěží se bude v budoucnu překonávat. Stovky efektů, vesmírné výbuchy, odlesky hvězd v čočkách kamery, kouř za raketami, stíny a odrazy všeho druhu... To všechno působí absolutně fantasticky.

Jestliže mi někdy něco otevřelo oči, byl to *Wing Commander*. A myslím tím všechny jeho díly. Tato sága jakoby pořád posouvá možnosti počítačů dál a dál a vždy se snaží využít maximum dostupné techniky. A poslední díl jako by vnesl do té příběhové multimediální podoby zase trochu toho ohnivého, po čem všichni prahnou.

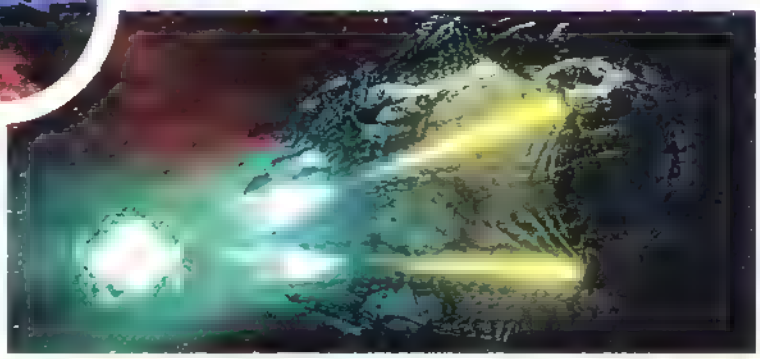
**Honza Chlebek**

**score 9/10**



▲ Nepřátelské lodě pronikají do našeho prostoru.

► Tahle potvora dokáže každé lodi totálně zatopit.



nutně bro zdat mez doky, barem, kapitanovou kab a bunvi cím ještě. Zůstá a en chodba s terminálem a bar. Když už jsem u toho baru. Po celou dobu mi připadalo, že všichni na lodi jsou notorici. Neustále se sklenicí v ruce, jeden panák střídá druhého, ani se neodvažuji odhadnout, kolik litrů tekutiny padlo.

## history

### WING COMMANDER

Blair je pilot. Je nejlepší z nejlepších, ale nic ho nikdy nepřipravilo na tak ostrou akci. Souboje v hlubokém vesmíru proti esům Kilrathi jsou smrtelné a budoucnost lidstva a lidství je v sázce v každém souboji.

### WING COMMANDER II: POMSTA KILRATHI

Je tomu deset let, co se Blair stal hrdinou sektoru Vega, idolem miliónů a pilotem, který zvrátil neblahý osud lidské vesmírné flotily. Pak se ale něco pokazilo. Blair byl degradován, popotahován po soudech a přeložen na odloučenou vesmírnou základnu. Jak roky běžely, vyprchávaly pomalu jeho reflexy a schopnosti, zatímco Kilrathi sestřelovali jeho přátele v předních liniích. Lidstvo ale stále potřebuje hrdinu. A Blair je přes všechnu zášť a útlak nejlepším pilotem flotily. Opět se dává do boje aby chránil světy federace proti výboji říše Kilrah.

### WING COMMANDER III: SRDCE TYGRA

Kilrathi, ač se to nezdá, ničí lidstvo na několika frontách současně. V těchto válkách ztratil Blair již dvě kariéry bezpočet přátel a všechna léta nálad. A teď se navíc Angel dostala do zajetí na Kilrahu. Po zničení Concordie je Blair přiřazen jako velitel letky přesluhující TCS Victory. Federace nemá nakonec jinou možnost, než použít tajnou zbraň proti domovské planetě Kilrah. Vše se ale zamotává a otázkou je, který z domovských světů bude zničen...

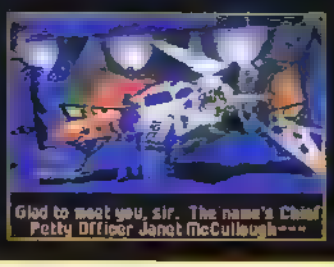
### WING COMMANDER IV: PRINCE SVOBODY

Válka s Kilrathi skončila, ale federace se přece ne a ne dočkat míru. Potíže se objevují na hraničních světech a občanská válka se zdá být nevyhnutelnou. Blair se musí rozhoudnout, jak zachránit Konfederaci, POKUD má cenu ji vůbec zachránit.

### A JEŠTĚ JAK TO VIDÍM JÁ

S Wing Commanderem jsem od jeho EGA začátků a doposud mne nikdy nezklamal. WC Prophecy obsahuje přesně to, co má každý nový Wing Commander obsahovat - hutnou dávku nové technologie, dokonale vyprávěný příběh a výbornou hratelnost. Pochopitelně je tu i klasické Originovské negativum - požadavky na hardware, i když tentokrát to není až tak krvavé. Prostě a jednoduše, ORIGIN RULEZ.

**Lukáš "Maxinoha" Erben**



# A teď pozor!

# TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

„Víme, že jakou hru [illegible] ní jen vyplňují čas před jejím příchodem."

Play

„Spojením lepšího ovládání, přepínání úhlů pohledů, grafikou a hlavně designem levelů se autorům podařilo vytvořit hru, která ani tak nekopíruje svou předchůdkyni [illegible]"

LEVEL

„Nejočekávanější [illegible] prostě příliš dobrá [illegible] pravda. Tohle bude [illegible] NO! zamluvte si svou kopii ihned."

PlayStation Power

Bohemia Interactive

EIDOS

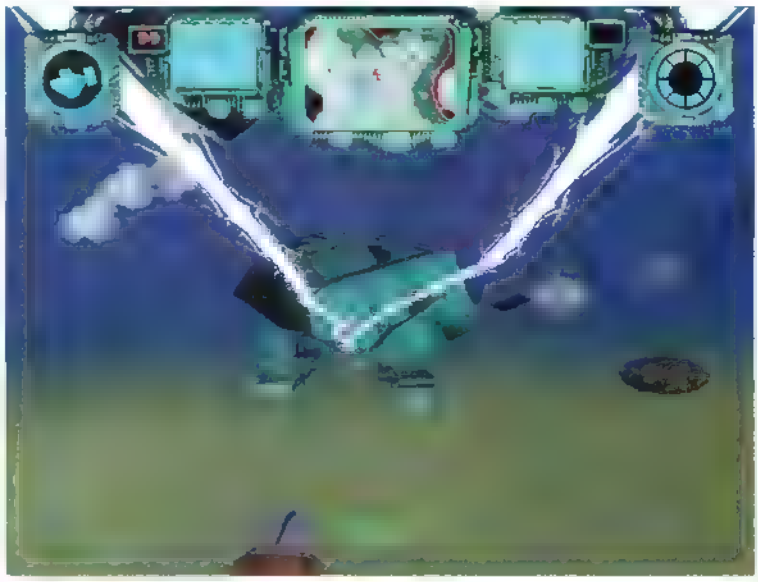
CORE

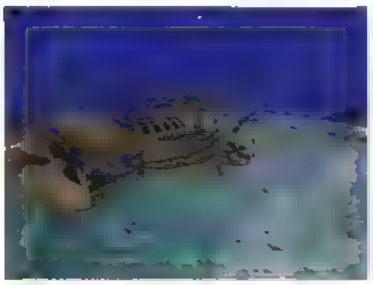
PC CD

# Sub Culture

**Vzhledem k fyzické výšce hlavního hrdiny jsem měl na hru z titulu svého jména přednostní právo.**

Bubba Kosh měl prostě smůlu. Právě se vracel ve své ponorce s nákladem thoria, jehož prodejem si chtěl vydělat na nový generátor, který jeho stanice už velmi nutně potřebovala. Když už byl na dohled od teplého domova, televize a plechovky piva, jakýsi obrovský předmět, vyrobený těmi velkými tvory na hladině, kteří jeho okolí zásobovali životodárnými surovinami, spadl přímo na jeho byteček a rozdrtil jej. Bubba byl ale tvrďák, takže mu neukápla ani

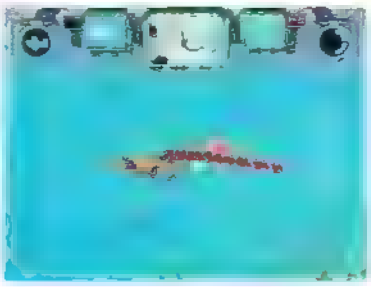




▶▶ Tímto způsobem valkera rozhodně nezničíte.

▼▶ ... a pak stejně loď zničit, aby nespadla na město.

▼ Takhle dopadne každý vzpurný pirát.



slzička. Se svojí ponorkou, jediným jeho majetkem, se vydal vstříc novým zážitkům.

Takhle nějak začíná nová hra od Criteron Studios, *Sub Culture*. Představte si, že pod mořskou hladinou, v říši ryb, Rybků, perlorodek, chaluh a jaderného odpadu z ruských ponorek, žijí tvorové ne nepodobní nám, pouze mají trochu

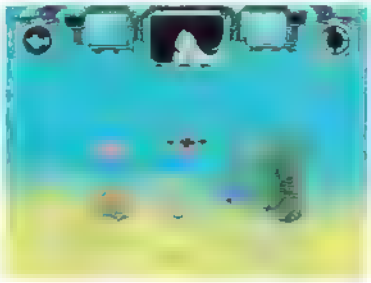
**Existují dva hlavní národy, Bohinové a Prochové, kteří sice formálně udržují mír, ale jinak se vcelku bez problémů rvou jako psi.**

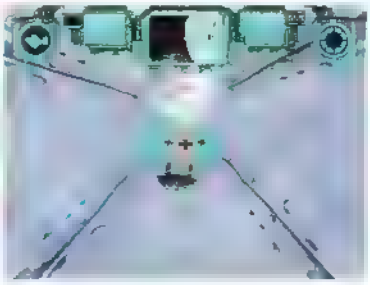
méně prstů a obří mezi nimi měří až tři čtvrtě centimetru. Existují dva hlavní národy, Bohinové a Prochové, kteří sice formálně udržují mír, ale jinak se vcelku bez problémů rvou jako psi. Vy v roli Bubby, nezávislého obchodníka a žoldnéře, se rozhodnete, jestli chcete pouze obchodovat, nebo se dát najmout jednou ze stran na určitou misi.

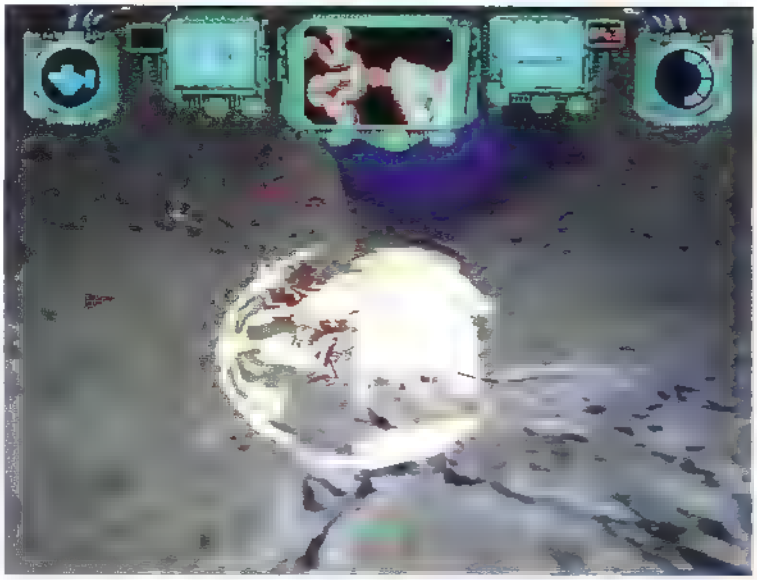
Bubba se přihlásil na náborovém oddělení Bohinů ve městě Touka Reef, kde hledal nějaké zaměstnání. Vzhledem ke své původní práci prospektora dostal úkol natěžit určité množství thoria a přivézt jej do rafinérie, kde surovinu zpracovává Bratrstvo. Výsledný produkt měl poté dovézt zpět do města. První krystaly nebylo problém nalézt, poté co je nasál do svého nákladního prostoru, se však objevila pirátská ponorka se zjevným úmyslem Bubbův náklad dostat do svých spárů. Po výměně pozdravů, sestávají cích se hlavně z neřízených raket, pirát explodoval a náš hlavní hrdina si tak vydělal tři tisíce kreditů. Hodily se.

Svět, který Bubba obývá a v němž pluje se svou asi tak tři centimetry dlouhou ponorkou, není nijak veliký. Dvě města Bohinů, dvě Prochů, jedna rafinérie a jedno vězení (příhodně nazvané Aquatraz). Přistát se dá pochopitelně jen v těchto lokacích, do kterých též svážíte veškeré sebrané předměty. A sbírat se toho dá opravdu hodně, hlavně to, co se již nehodí světu nad hladinou - pro nás sice odpadky, ale malí lidé si život bez nich nemohou představit. S pomocí háku tak budete sbírat například vykouřené vajglíky - jsou skoro delší než Bubbova ponorka vypadající přibližně jako batyskaf z filmu Propast, nebo si koupíte magnet, se kterým se dají sbírat plní zatky, celofán, či drobné mince. S automatickým vsakovačem (Suck-o-matic) se dají sbírat krystalky thoria nebo vzácné a drahé perly.

Další mise již tak jednoduchá nebyla. Bubba se evidentně musel zaplést do konfliktu mezi oběma znepřátelenými frakcemi. Bohinský průzkumník se dostal hluboko na území Prochů, kde mu vypadl motor a začal unikat kyslík. Všechny ostatní informace byly tajné, ale odměna čtyř tisíc stála za trochu nebezpečí, takže Bubba dokoupil rakety a vydal se hledat ztracenou loď. Našel ji u vyhaslé sopky, kde ji zachytil magnetem a chystal se ji odtáhnout domů do Touky. Tento záměr mu ale překazily tři nepřátelské ponorky, které jej chtěly i s průzkumníkem a osobami doprovodit do svého města, což bylo značná strategická chyba. Za deset vteřin se ale všichni nepřátelé valeli pro-







děrovění na dně a Bubba si mohl po splnění mise přepočítat bankovky.

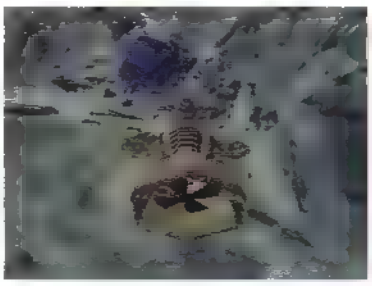
Jednotlivé mise spojují různé herní části, a nutno říci, že jsou naprosto precizně navrženy a skvěle vymyšleny. Je možno je rozdělit na ty, které jsou důležité k postupu do další epizody - ty je pochopitelně nutno úspěšně splnit; ostatní mise po jejich splnění přinesou hlavně balíček kreditů, za které se dají nakupovat nové zbraně a vybavení. Žádná z pokročilejších misí se rozhodně nedá označit jako lehká, občas s pěkně potrápíte mozek, než zjistíte, kam a jak střílet, abyste se na prach nerozpadli vy, ale nepřítel.

Je jasné, že k inhumaci nepřítele nestačí jen prostá modlitba, ale budete muset použít něco hmotnějšího a pádnějšího. Bubbova ponorka je ze začátku vybavena pouze „zapperem", zbraní generující elektrické výboje. Zapper je určen na boj zblízka, není příliš silný ani přesný, ale práty a příliš agresivní žraloky si s ním od těla udržíte. To s neřízenou raketou je již lepší pořízení, je levná a pokud se do nepřátelské ponorky několika trefíte, jste mimo nebezpečí. Řízená torpéda jsou sice skvělá, nicméně velmi drahá, takže jsem jich příliš nevyužíval. O to víc potěšily ubinné pumy; spuštěné „na hlavu" nebo do cesty větším ponorkám způsobí většinou okamžitou smrt. Megapráskové zbraně, jako například ripper cannon nebo bolter, jsou opravdovou lahůdkou pro fajnšmekry a zhoubou pro kohokoli, koho zasáhnou, ať už je to Rybka nebo nepřátelská ponorka. Zbraně ale nejsou všechno, pro úspěch je nutné i další vybavení. Nejdůležitější jsou světla (v *Sub Culture* existuje pochopitelně noc a den), využijete i odpuzovač ryb - hodí se proti těm agresivnějším, skvělý je i ROV - malá ponorčička dálkově ovládaná a vybavená kamerou, využívaná ve špionážních misích. Rovněž výsadkový modul použijete pouze v misi, kde se vám do něj přesune osádka polo-zničené ponorky nebo naopak z něj bude vystupovat tým určený na zničení teroristů, kteří zajali dopravní trajekt. Vybere si rozhodně každý.

**Život ve vaší žluté ponorce se vám snaží znepříjemnit hlavně pirátské ponorky a miny. Narozdíl od min, kterým není žádný problém se vyhnout, piráti dokáží notně znepříjemnit život.**

Cisarství Prochů se zmítá v pouličních nepokojích a Bubba dostal tím pádem další nabídku. Tentokrát od vzbouřenců, kteří po něm chtějí, aby zničil a předal Bohinům hlavu walkera, kterého chtějí a vláda použít na vyhlazení Bohinských měst. Walker měl v hlavě zamontovanou jadernou hlavici, takže Bubba mířil na nohy. Po znehybnění walkera musel pomocí magnetu odtáhnout hlavu do Touky. Zažil pár horkých chvil, když mu unikající radioaktivita z poškozeného zbytku walkera pěkně pošramotila štíty, ale nakonec vše dopadlo dobře a Bubba si opravdu zasloužil pětimístnou odměnu.

Jak *Sub Culture* hrajete, postupně pronikáte do politiky, již obě dvě strany praktikují. Zjišťujete, že Bohinové jsou sice pro smírnou cestu, ale sami vyrábějí hluboko v podmořských jeskyních chemické zbraně, a Prochové, tvářící se, že pouze brání své území, mají svůj „Projekt 13" - výše zmiňovaného absolutně destruktivního walkera (ne nepodobného ATLST z Hvězdných válek). Na vás je, ke které z zmíněných stran se přidáte - to znamená, ovšem ze stran vás bude více nabízet.



Vyzkoumaný stát Prochů potřebovaly zajisté odkud se nepřetržitě stále agresivnější ROV. Bubba se tímto vydá do jeskyně kam je zaveden a zjistí, že se na konci nacházeli

**Bossové a vyhnilí nepřátelé**

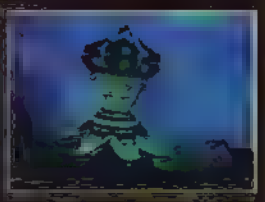
**BOSS 1: WALKER** - mište na nohy raketou, hlavu poté odtáhněte rychle do Touky. Zkuste nejdříve trefit hlavu, uvidíte krásnou destruktivní animaci.

**BOSS 2: PIRÁTSKÁ MATEŘSKÁ LOĎ** - stačí jí odstřelit obě dělové věže.

**PIRÁTI WALKER** - kupte si Electro bolt. Nejdříve počkejte, až zničí všechny spřátelené ponorky, a poté to do něj šijte zdálky. V průběhu nabíjení boltu střílejte rakety.

**AQUATRAZ** - poté, co kamarádi odpálí ochranný štít, vystoupejte hned přímo nad pevností a začněte obyčejným zapperem střílet do otáčejících se hlavní. Hned, jakmile vyplují z doku pirátské lodi, přerušte palbu a věnujte se jim.

**BOSS 3, A TO FINÁLNÍ: PIRÁTSKÁ ZÁKLADNA** - vyzvedněte bombu. Plujte až k určené trubce a tam bombu upusťte. Vystřílejte celé podzemí a všimněte si uzavřeného otvoru, o kterém vám řeknou, že do něj máte bombu vhodit. Vraťte se pro bombu a odvezte ji k tomuto otvoru (tomu, že se z ní kouří, nevěnujte pozornost). Plujte o patro výš a najděte vypínač. Nechte u něj ROV a odplujte dolů. Chyťte bombu a ROVem sepněte spínač. Bombu vhoďte do díry a RYCHLE PRYČ!

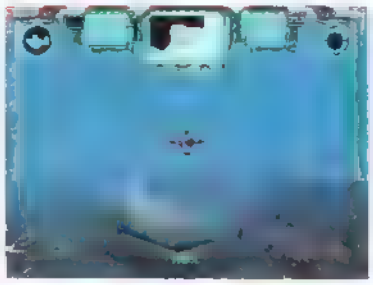


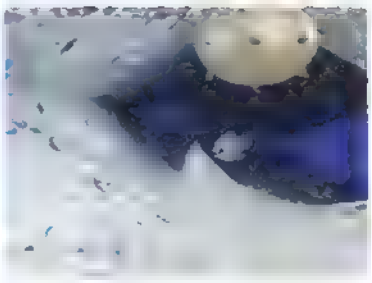
▼ Želva je jedním z nejkrásnějších objektů.

▼◄ Tunýku, tunýku kdo v tobě přebývá? Radioaktivní odpad, troubo.

► Noční přistávání nikdy nebylo snadné, zde funguje naštěstí autopilot.

▼ Tohle se stane KAŽDÉ agresivní Rybce.

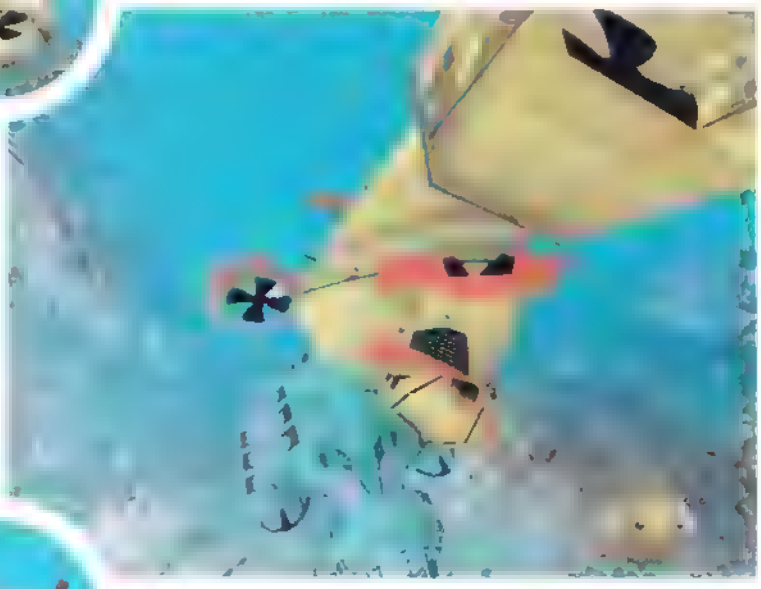




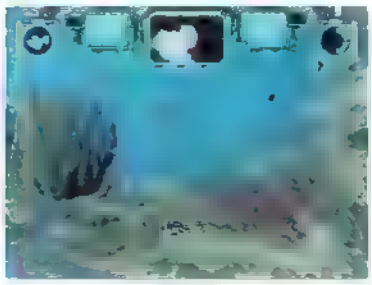
tunelu povaluje kontejner plný radioaktivního materiálu. Chystal se jej odvézci na analýzu do blízké stanice, když mu cestu zkřížily tři Bohunské ponorky. Vlada Bohnů si evidentně nepřála, aby se zjistilo, kdo mutaci zapříčinil. Bubba se obtížného hmyzu bez problémů zbavil a kontejner dopravil na základnu. Tučná odměna ale bohužel okamžitě padla na opravu lodi, notně poničené raketovitou

Život ve vaší žluté ponorce se vám snaží znepříjemnit hlavně piratské ponorky a miny. Narozdíl od min, které jsou naštěstí kontaktní, takže není žádný problém se jim vyhnout, piráti dokáží notně znepříjemnit život, zvláště v jedné z misí je musíte pronásledovat až do kanalizačního potrubí, kde jich jsou mraky. Dalším nepříjemným společníkem jsou pravé mutantní Rybky, které poznáte tak, že drží v ploutvi místo Sony Cellular Phone od Paegasu ErrorTelecky DunCall, což by žádná normálně uvažující Rybka neudělala. Ne, vážně, zmutovaní zubatí žraloci na vás útočí občas i elektrickým bleskem, což nepříjemně užírá štíty

Jakožto neutrální osoba měl Bubba tentokrát doprovázet diplomatickou loď na mírové rozhovory mezi oběma národy. Celá cesta proběhla bez problémů, až těsně před dokem se objevila obrovská (12cm) piratská mateřská loď, která ponorku, kterou měl Bubba chránit, doslova vsákla do sebe. Náš hrdina ale neleníl a jal se do nepřítele šít jednu raketu za druhou a zničit mu tak jeho dělové věže. Po destrukci obou věží se důstojný boss druhé epizody odebral do věčných lovišť, a tak byl zajištěn mír v celém podmořském světě.



Jak jste jistě zjistili z obrázků vyplňujících bílá místa na těchto třech stránkách, *Sub Culture* nezaostává ani v grafickém zpracování za standardem. Nádherné textury vám zprostředkují opravdový vjem podmořského života, dokonce si dali tvůrci hry záležet i na realistickém zpracování vnikání slunečního světla pod vodní hladinu.



Samozřejmě je přítomen i nezbytný lens flare. Všechny objekty jsou detailně zpracovány, šrouby se otáčejí, věže se zaměřují, ryby mávají ploutvemi a prchají, pokud se ocitnete v jejich blízkosti. *Sub Culture* pochopitelně podporuje všechny hlavní grafické akcelerátory - 3Dfx, Verité a PowerVR. Ostatní akcelerátory jsou podporovány pomocí Direct3D. Hra ale běhá docela rychle i bez akcelerace

Zpráva o únosu dopravní lodi teroristy zastihla Bubbu v baru, kde právě propíjel peníze, získané po úspěšném splnění předchozí mise. Rychle si připevnil na svou ponorku výsadkový modul se SWAT jednotkou a vyrazil. Unesenou loď našel rychle, právě nikým neovládána proplouvala minovým polem. Modul musel čtyřikrát přichytit na rozdílných místech, než se se štěstím trefil do toho správného. Cestující byli zachráněni a penízky a děkovné dopisy se jen hrnuly

Ovládání vašeho podmořského člunu je kapitola sama pro sebe - je simulována i setrvačnost po vypnutí šroubů, pokud máte nějaký náklad přichycený za ponorkou, jste pomalejší a stále vás to tahne ke dnu. Kontakt s okolím se rovná hrozivému zvuku drceného plechu a snížení ochranného štítu. Je možné si dokoupit i drahou obdobu afterburneru, která vydrží přesně devadesát vteřin, ale pro únik z ošemetných situací s posledními procenty štítu a řvoucí varovnou sirénou se docela hod

*Sub Culture* má všechno, co má správná hra mít - příběh, skvělou hratelnost, grafiku i zvuky. Rozhodně neomrzí pokud máte pocit, že stále jen dopravujete suroviny do rafinérie a nikdo vám nenabízí žádný úkol, nezoufejte a podívejte se do všech čtyř měst. Určitě se něco objeví. Prostě tohle je ten typ hry, která baví každého, já sám jsem se u *Sub Culture* cítil stejně jako u starého *Privateera* - obrovská dramatičnost, napětí, jestli stihnete někam doplout včas. Rozhodně si to u mě Ubi Soft po vyloženě hnusném *Kick Offu 98* vyžehlil dokonale

**Ondřej „Pinda" Malý**

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Criteron Studios |
| Distributor | Ubi Soft |
| Systém | Win 95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 80 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Prakticky bezchybné

score 9/10

# WARLORD

## Největší a nejlepší [illegible] s hobby - hrami ve st[illegible] v centru Pra[illegible]

Jestliže jste zatím nenavštívili náš nový obchod, měli byste se tu co nejdříve zastavit! Přinejmenším proto, abyste zjistili, o co všechno jste doposud přicházeli.

Ať už máte v oblibě jakýkoli druh her, ve WARLORDu si určitě vyberete. Pokud vás v tomto čísle SCORE zaujal leták s informacemi o anglické bitevní hře WARHAMMER, je náš nový obchod tím pravým místem, kde se o ní dozvíte úplně všechno! Budete si moci také vybrat z mnoha desítek doplňků k této hře i mnohým dalším, například k WARHAMMERu 40.000 nebo BLOOD BOWLu... Z produkce firmy Games Workshop nabízíme i hry jako SPACE HULK či WARHHAMMER QUEST.

Jsou-li vaší parketou fantasy RPG - éčka, pak vám naši prodavači ve WARLORDu budou moci nabídnout základní kniny i všechny možné doplňky k nejstaaršímu, nejrozsáhhlejšímu a nejlepšímu RPG systému Advanced Dungeon and Dragons (AD&D). Hledáte-li něco odlišného, máte na výběr z mnoha dalších RPG systémů, GuRPSem počínaje, přes hororový Vampire až po Cyberpunk 2020

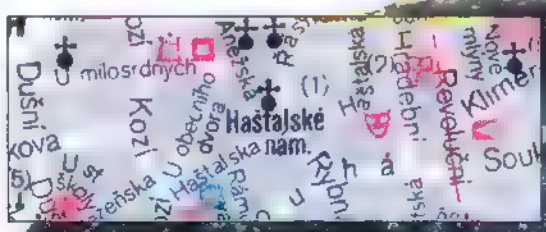
Na své přijdou i milovníci sběratelských karetních her -WARLORD nabízí široký výběr starterů i boosterů k MAGICu i jiným hrám, mimo jiné k Star Wars, Middle Earth, Spellfire, Netrunner

... A pro ty, kteří neovládají dostatečně anglický jazyk, máme i spoustu českých her: všechny díly legendárního dračího doupěte, Talisman, Hobita a mnoho jiných her pro celou rodinu!

Rádi bychom vám dopodrobna vylíčili, co všechno u nás najdete, ale bohužel to není v našich silách. A tak vám můžeme jen doporučit, abyste se u nás zastavili a přesvědčili se o pravdivosti těchto několika vět na vlastní oči!

**OTEVÍRACÍ doba:**
**Po-Pá 10:00-18:00**
**So 10:-14:00**

**WARLORD**
**Haštalská 7**
**Praha 1**
**tel.: 231 66 61**



# Actua Soccer 2

Fotbal. Další fotbal. Proč už nevycházejí žádné golfy?

Gremlin je bezpochyby jedinou firmou, která je se svými sporty schopna konkurovat EA Sports. Zatím stály ale všechny jejich hry o menší či větší stupínek níže, než ty od skoro monopolního výrobce do detailů vyvedených skvělých pařeb. *Actua Soccer 2* ale tento rozdíl maže. Je v podstatě tak dobrý, jako *FIFA. RTWC 98*, ne-li možná (kacířství!) lepší.

Poprvé ano POPRVÉ se komentář ve hře téměř k nerozeznání podobá tomu v televizi při přímých přenosech

Gremlin totiž pochopili, že v grafickém zpracování se zatím nemohou EA nikdy rovnat, či je předehnat. Takže si museli zvolit jiný střípek z pomyslné nádoby hratelnosti, ve kterém by mohli excelovat „vypečené" momenty - fauly, góly, hodnotí poločas, a tak dále. Nic nového pod sluncem, říkáte si. To měla *FIFA. RTWC 98* také. Otázka ale nezní kdo a co komentuje, ale JAK komentuje. Poprvé, ano, POPRVÉ se komentář ve hře téměř k nerozeznání podobá tomu v televizi při přímých přenosech. Davies mluví v podstatě standardně, ohlašuje jména hráčů, šance a říká klasické fráze typu „Tohle byl ale nepříjemný zákrok." či „Střela šla snad o palec vedle". Tím, co vás vrazí zpět do židle, jsou až slova Trevora Brookinga. Ten totiž, poté, co Davies odříká svou naučenou větu, zmíněný jev podrobně popíše. V praxi to vypadá asi takto.

Davies: „Berger... BERGER.. GÓL!!"
Brooking: „Byl to fantastický gól, přihrávka od poloviny hřiště byla na centimetr přesná, střelec si krásně obešel špatně postaveného obránce a brankář neměl vůbec žádnou šanci, na míč nemohl dosáhnout. Na tomto gólu vidíme opravdové umění hráčů národních týmů.." bla, bla, bla, další dva odstavce textu

A proč to napínat... tím zmiňovaným střípkem je zvuk, či ještě lépe komentář. Ten obstarává, stejně jako v původním *Actua Socceru*, starý známý Barry Davies. Samotnému by mu ale bylo jistě smutno, proto si ještě přizval pomocníka, kterým je Trevor Brooking, který komentuje pouze

Z této ukázky jistě pochopíte, že se Gremlinům podařilo něco, co hratelnost zvyšuje nejméně o padesát procent. Frází je obrovské množství, komentátoři se dokonce v po očase začnou mezi sebou bavit a hodnotit dosavadní průběh zápasu. První opakování jsem zaregistroval asi po čtyřicátém (!) gólu. Program má uloženo určité množství modelových situací, ke kterým jsou přiřazeny komentáře. Herní algoritmus po vámi vstřeleném gólu vybere tu ze situací, která je

DEMO CD 49

### Actua Sports Series

Velеúspěšná gremliní série Actua Sports začala prvním *Actua Soccerem* blahé paměti. Hra byla na svou dobu dokonalá graficky, v hratelnosti sice trochu pokulhávala, ale rozhodně byla hodnocena hráči kladně. Dodnes je bundlována k několika grafickým akcelerátorům. Následovalo *Euro 96*, se stejným enginem a několika drobnými vylepšeními a pochopitelně nechutný datadisk vydávaný za plnou hru *Actua Soccer Club Edition*. *Actua Golf* a *Actua Golf 2* byly rovněž velmi dobré hry, které se nesmazatelně zapsaly do nejméně dvou hráčských srdcí, jejichž majitelé hrají golf. *Premier Manager 98* byl jedním z nejlepších fotbalových manažerů vůbec, prostě nutnost pro každého studenta obchodní akademie. O *Actua Tennisu* jsem mnoho bohužel nezjistil, zato bude jistě bombou *Actua Ice Hockey*, honosící se titulem oficiální hra olympiády v Naganu. Zřejmě bude k dostání na začátku roku 1998.

nejvíce podobná situaci vámi odehrané a přehraje komentář jak primitivní. Ale jak účinné!

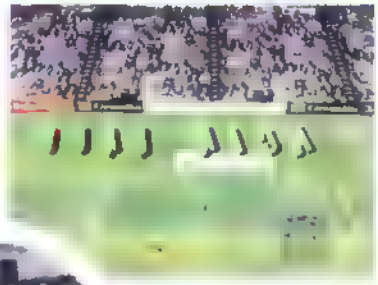
Poměrně dosti zamrzí, že narozdíl od minule recenzované *FIFA 98 - Actua Soccer 2* umožňuje pouze zápasy mezi národnými mužstvy jednotlivých zemí. Nejspíš to dopadne tak, jako u starého *Actua Socceru*, k němuž byl vydán ještě datadisk *Club Edition*, kde se hrálo s kluby anglické Premier League. V tomto aspektu vede jasně *FIFA*. Ovšem ve variabilitě prostředí, ve kterém hrajete, *Actua Soccer 2* hladce konkurenci předjíždí (nebo přejíždí?). Ačkoli zde nejsou simulovány reálné stadiony, můžete narozdíl od *FIFY* hrát třeba i na sněhu. Objevují se stopy, které znovu zapadávají, míč je oranžový, hráči se kle-

pou zimou, prostě nádhera. Ostatní prostředí jsou již klasická, vybíráte si den, noc, večer, slunečno, zataženo, prostě to, co nabízí většina fotbalů. Samozře, mastí je i realismus výše zmíněného počasí - při dešti na mokrém trávníku míč odskakuje mnohem hůře. Trochu mi jen vadí, že hráči nastupují do zápasu perfektně čistí a upravení jako top manageři, bohužel i po několika sklu-zech jim na trenkách neulp ani špetka bahýnka. Jistě víte, že po většině zápasů na b.átě by se jakýkoli rasista mezi hráči, změniv barvu pleti na značně neorijský odstín, honem běžel někam skryt a umýt, takže tuto skutečnost *Actua Soccer 2* zrovna nejlepe nesimuluje. Ale

to se ve mně zase jednou ozval ničitel vajíček vší dětské.

Ovládání *Actua Socceru 2* je jedno z nejjednoduších. Čtyři klávesy či tlačítka a jejich různé variace vám budou stačit ke štěstí. Jejich naučení je otázka malé chvilky, porovnám-li to s vcelku složitým ovládáním *FIFY*, *Actua Soccer 2* jasně vede. Oproti dílu prvnímu zde tolik nevyužijete oblíbené skluzy, protože většina z nich končí faulem, následně i žlutou kartou, a u opravdu prasáckých červenou. Rozhodčí není žádný zakřiknutý trpaslík, který by si nechal všechno líbit, takže jeho píšťalka je slyšet při velké frekvenci nečistých zákroků docela často.

V prvním *Actua Socceru* si hráči stěžovali na mnoho věcí. Především to byla umělá debilita na místě umělé inteligence, čára na polovině hřiště se pro míč vykopnutý brankářem chovala jako silové pole, mimoto golman zásadně vykopával směrem k protihráči. Velmi zajímavý algoritmus chytání - brankář reagoval jen tehdy, pokud se on i míč nacházeli na stejné obrazovce, což při nesprávně nastavené kameře vedlo k neuvěřitelnému skóre - a i celková branková neschopnost vedly ke stížnostem na hratelnost. Gremlini to vyřešili vydáváním různých patchů, ale v zásadě trpělo stejnými chybami i *EURO 96*. V *Actua Socceru 2* jsou již



všechny chyby opraveny. Brankáři jsou opravdu dobří, jejich překonání není ani tak otázka silné střely, jako spíše součinnosti všech útočících spoluhráčů. I když jestliže hrajete za Francii a míč má Yuri „dělovka" Djorkaeff, nemá smysl nikam přihrávat, ale nadzvukovou rychlostí míč poslat přímo za brankářova záda. Perfektní gólovou situaci tvoří zvláště rohové kopy, po nastudování správné přihrávky dokážete proměnit tak okolo pětasedmdesáti procent. Po vstřeleném gólu se rozběhne replay, který ukáže, jak rychle byl míč kopnut a pochopitelně i zoufalou snahu brankaře, jenž

▲ Z rohu padají góly velmi často.

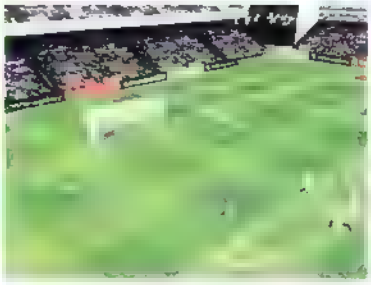
◄▼ Těsně vedle.

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Gremlin |
| Distributor | Gremlin |
| System | Win95 |
| CPU | P75, dop. P133 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 74 MB |
| Multiplayer | TCP/IP, IPX, modem |

**verdikt**

Výborný fotbal s neuvěřitelně povedenými zvuky.



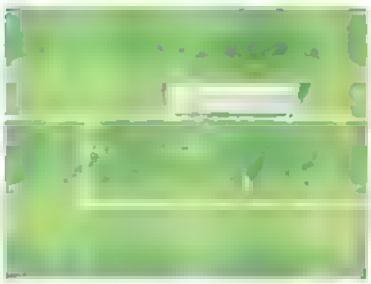
tentokrat nedosahl. Nastupuje také chvíle pro sáhodlouhé plky Trevora Brookinga.

Jednička měla na svou dobu skvěle grafické zpracování, druhý díl není výjimkou. Zvláště precizně odvedený motion-capturing potěší. Hráči se v žádném případě nekymácejí jako vojáci ustupující německé armády od Stalingradu, ale jsou skvěle rozpohybováni. Zamrzí pouze docela časté prolínání polygonů - po vstřeleném gólu vypadá chumel radujících se hráčů jako dav siamských dvojčat - na druhou stranu jsem zatím nikdy neviděl hru, která by měla motion-capture natolik perfektní, aby k prolínání a nenavazování polygonů nedocházelo. I *UEFA*, která v této technologii i přes svůj relativně pokročilý věk víceméně vede, občas objekt špatně spočítala. Nejznámější hráči mají vlastní texturu obličeje, přinejmenším alespoň všichni vypadají skoro tak, jako opravdoví. Problémem je, že se za každé situace tváří zcela stejně, připomínajíce tak goticky obraz (jak říkával náš profesor jazyka českého - svatba a pohřeb, jeden a tentýž obličej). Pochopitelná je i podpora grafických akcelerátorů, přímá pro 3Dfx a PowerVR, pro ostatní pak přes Direct3D. Potěší i fakt, že neakcelerovaný *Actua Soccer 2* pochopitelně nevypadá tak hezky, jako 3Dfx verze, ovšem hýbe se stále slušnou rychlostí (na P166), a tak si na své přijdou i ti, kteří si ještě akcelerátor nezakoupili.

**Brankari jsou opravdu dobri, je ch prekonan. neni ani tak otazka silne strely jako spise soucinnosti všech ulo cich spoluhrac.**

▲► Na tenhle už byl brankář krátký.

▼►► Že se mu nezlomí páteř...

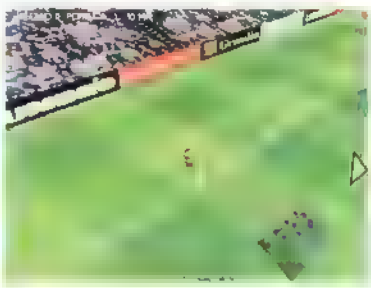


*Actua Soccer 2* pochopitelně ve svém hlavním menu nabízí v podstatě to samé, jako konkurenční hry. Můžete hrát přátelský zápas, ligu - zde jsou dvě možné volby, buďto si vyberete rozdělení pro sezónu 97/98, kde jsou všechny týmy umístěné ve čtyřech divizích podle výkonnosti, nebo pro vlastní sezónu, kde si do vytváříte divizi složenou z dvou až dvaceti týmů. Dalším tlačítkem ke kliknutí je trénink, neboli practice, který se odehrává ve stejné režii jako v jedničce: zápas hraje celý vámi vybraný tým proti osamocenému brankáři protihráče. Pro nastudování speciálních finteček k oklamání brankaře je někdy k tréninků v podstatě nezbytností, protože se, předpokládám, nikdo z nás nespokojí na odehrání celé ligy či poháru na obtížnost „amateur". Trénovat můžete i střílení pokutových kopů. Velmi zajímavou volbou je tzv. „Scenario mode", který vás přenese do některého ze slavných zápasů minulosti, kde obvykle musíte zachránit nějaký opravdu VELKÝ průšvih. Vkročit pravou nohou do mače mezi Anglií a Brazílií za stavu 0:3 a za pomoci skvělého Alana Shearera obrátit stav není nic snadného. *Actua Soccer 2* přichází i s editorem vlastních týmů, můj bratr, mrzký to sparťan, toho hnedle využil a překopíroval si sem ostré hochy z Letné. Dlužno říci, že jsem mu je v multiplayerovém zápase Sparta vs. národní tým Turecka opravdu zničil :).

Gremlin začal opravdu dotahovat EA Sports, *Actua Soccer 2* je toho výborným důkazem. Nemá ani tak krvavé nároky jako *FIFA*, chodí rychle i bez akcelerátoru, a hlavně - ten komentář se opravdu hodně povedl, na něj zatím EA Sports opravdu nemají. Oba dva fotbaly mají své přednosti i zápory, ale v zásadě se jejich hodnocení musí nutně rovnat.

**Ondřej Malý.**

**score 8/10**



# BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

SVĚTOVÝ

STANDARD

V ČESKÝCH

RUKÁCH

intel inside pentium

**ProCA** Na Vinobraní 792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120

**LIBRA Electronics** Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

Logo Intel Inside a Pentium Pixelated jsou registrované ochranné známky Intel Corp.

# Spellcross

## Zvítězí temná magie nad nejnovější bojovou technikou ?

▲ Závěr uvnitř vesničky

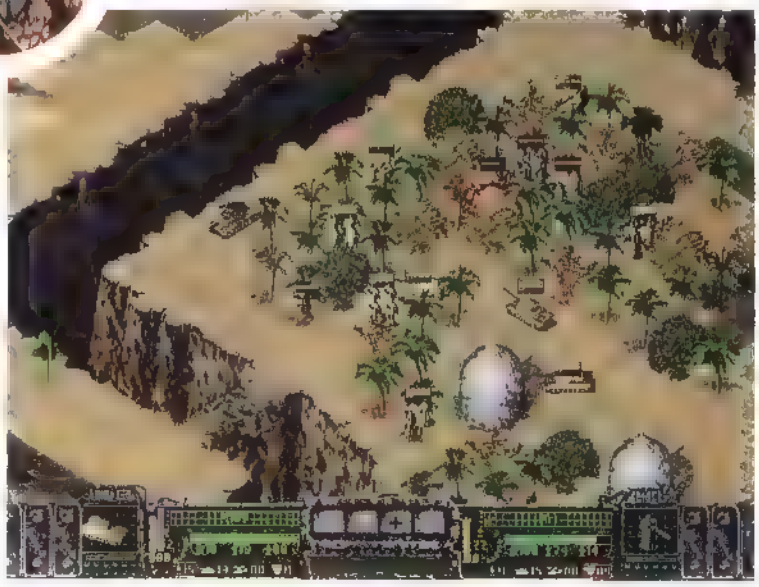
▶ Prase na pasovi? Divný

Slovenská firma Couldron je už v našich vlastech a hájích dobře známa díky svému titulu *Quadrax*. Rok se sešel s rokem a máme tu další výtvor z této dílny, pod názvem *Spellcross*. Tentokrát to nebude logická hříčka, ale tahová strategie, odehrávající se v blízké budoucnosti. Hned na začátku vám musím prozradit, že chmurností, temnotou a depresivní atmosférou vůbec autoři vyložené nešetřili, a jak nám sdělili lidé blízcí JRC, která bude s největší pravděpodobností *Spellcross* v Čechoch distribuovat, vše nakonec také špatně dopadne. A to se počítá.

*Spellcross* tedy začíná v prvních letech příštího tisíciletí, kdy se lidstvu otevírají netušené možnosti rozvoje. A pak to přišlo. Najednou, jakoby náhodou, zachvátila celou Zemi halda katastrof, ať už přírodních nebo průmyslových. Začínají se objevovat záhadné útvary cizích vojsk, které začínají zaplavovat planetu.

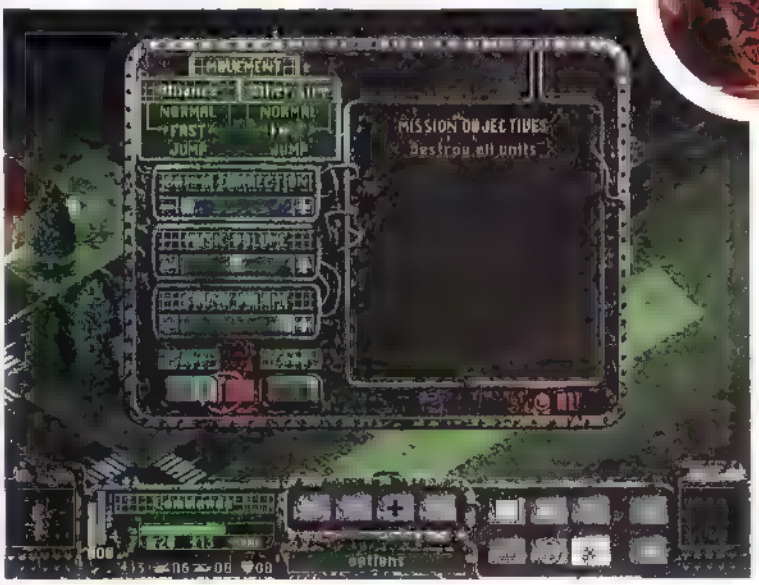
Všude vládne chaos, lidé jsou totálně zmateni. Nepřítel, pracovně nazvaný „druhá strana", začíná vítězit na celé čáře a s některými územími už nelze navázat ani kontakt. Považte, ani kontakt! V tom přicházíš TY. Nejdříve budeš rád, že zachráníš několik jednotek, které se rozutekly před návalem nepřatel (náplň první mise). Po úspěšném splnění zatím přijde vyšší důstojník a nabízí možnost pokračování započaté mise, která by měla skončit totální porážkou druhé strany a navrácením klidu na Zem. Je pravdou, že jsem byl v tomhle momentu připraven říci své rozhodné ne a poslat tak důstojníka do pryč, ale naštěstí se po odkliknutí první animace objevila rovnou druhá, kde mi ten samý důstojník děkuje za to, že jsem se správně rozhodl pokračovat dál. Bitva o budoucnost lidstva v podobě nevídaných 130-ti misí mohla začít.

*Spellcross* jako takový běží sice pod DOSem, ale lze spustit i z Windows95. Jeho první silnou stránkou je grafika. Přiznám se, že jsem ještě nikdy neviděl tak hezky a současně prakticky udělaný terén. Pro srovnání, je to něco ve stylu *Transport Tycoona*, na rozdíl od něj jsou však hrany čtverců zaoblené, takže to jako celek vypadá dokonale plasticky. Krajinka je tvořena také řekami, skvěle vyvedenými stromy nebo bažinami, a to jsem ještě nemluvil třeba o městech nebo nepřátelských základnách. Zvuky jsou také ucházející, rozhodně to není slabý podprůměr ostatních her této provenience z naší země. Pohyb je šířky a výšky („ano, panééé, jedeme panee a další zhovadilost"). Zde se setkáte s strohými větami typu „příjem", „ano ?" nebo moje oblíbená hláška Commandos, a to „problémy ?". Na pozadí je slyšet zvuk připomínající místo bojiště, třeba svistot děsa, tekot vody nebo bažinování bažiny. Občas je slyšet zajímavé chorály, jako „příjď méézi náááš". Legrace. V nebojových částech hry je grafika také ucházející, jsou zde k mání renderované animace jednotek, možná by jich mohlo být o něco více. Ale i tak u mě technické provedení hry dostává výbornou



A nyní se vrhněmež k jádru věci, hratelnosti. *Spellcross* je tedy, suše řečeno, kolová strategie. Ale to není všechno. Rozhodně se nejedná o hru typu *Duna 2*, kde si hráč může maximálně vybrat jedno ze dvou nebo tří území jako místo dalšího útoku. *Spellcross* je tomuto vzdálen na míle. Tak za prvé, už při výběru misse se u každé oblasti pro útok vypíše přibližný odhad bojové situace, objektů v dané lokaci nebo síly nepřátelské obrany, což háže dojem opravdové války. Další dobrou věcí je existence průmyslu, který je dost důležitou částí hry. Dalo by se říci, že *Spellcross* je složen ze dvou hlavních částí misí a obdobími mezi misemi, kde lze průběh dalších misí dost ovlivnit. On totiž rozvinutý průmysl znamená více peněz investovaných do jednotek, ať už do jejich vylepšování nebo do vymýšlení nových zbraňových technologií (můžete navolit, jak se má produkce továren rozdělit mezi peníze na vývoj). Jenže rozvinutý průmysl potřebuje hodně území, vyrvaných z rukou nepřátel. Samozřejmě, že čím větší území k dobytí, tím větší počet nepřátel na něm. A tak začíná hra plná taktiky, které území dobýt hned, které až za čas, kolik investovat do rozvoje stávajících jednotek (vylepšení jednotky větší nou trvá tak dlouho, že tuto jednotku nemůžete použít bezprostředně v následující bitvě) nebo do nákupu nových jednotek nebo do rozvoje technologie. Každý si může vybrat svou cestu za vítězstvím, a to je moc dobře, protože člověk nepřipadá jako stroj, plnící dokola jako idiot jednu misi za druhou jenom proto, aby danou misi prostě udělal a pak si jen řekl „jedeme dál" a snad už tahle nudná hra brzy skončí. To vás ve *Spellcross* rozhodně nepotká. Tato část hry mi vůbec tak trochu připomíná *UFO*, což je jenom dobře, protože to drtivé většině ostatních her tohoto typu chybí.

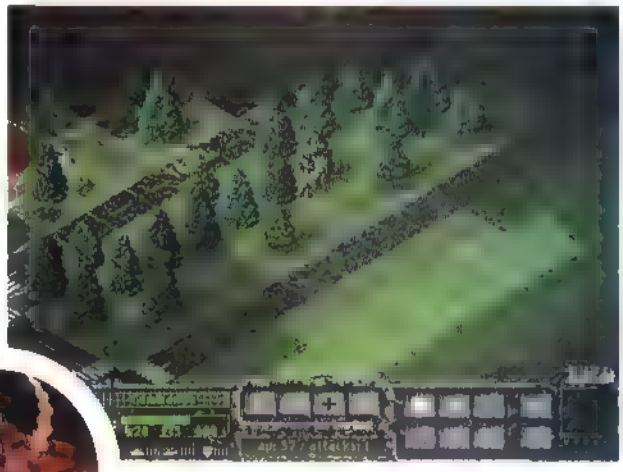
Nepřátelé jsou bytostí, známé hlavně z různých fantasy románů, plné magie a zla. Ve *Spellcross* se proto budete moci setkat s orky, bohstami, mágy nebo lučištníky. Jinak se bude ve hře nacházet kolem dvaceti jednotek za každou stranu, což je tak akorát pro udržení hratelnosti.




Pokud bych měl mít k *Spellcrossu* nějaké výtky, budou spíše ke hratelnosti. Je trochu škoda, že se ve vlastní misi dá uložit jen stávající pozice, a to navíc jen na čtyři pokusy. Abych to přiblížil, hráč má v misi k dispozici čtyři pokusy pro uložení. Takže pokud uloží poprvé, má ještě tři možnosti, pokud uloží počtvrté, už musí misi dohrát z této pozice, protože neplatí, že by se mohl vrátit zpět k prvně uložené pozici, pozice se totiž přepisují. Mě to přijde jako zbytečné zvýšení obtížnosti, hlavně když v této fázi hry doslova a do písmene záleží na tom, kolik kroků uděláte. Uděláte krok a jste přesně na dostřel nepřítele. Udělate tři kroky a nepřítel vás v příštím kole rozseká na cucky. A právě proto bych možnost uložit hru kdykoliv v misi hodně uvítal. Také mi dost schází možnost multiplayer hry, ale to možná bude v druhém díle, uvidíme. Toto jsou jediné dvě výtky z mé strany, jinak o *Spellcrossu* platí všechny předešlé věty, čili samá chvála.

◄ Detailně udělané modely jsou jedna z devíz této hry

▼ V lese vidíte doslova jen na krok



Na *Spellcrossu* je dobře vidět, že si autoři dali tu práci a kompletně zmapovali terén na poli strategických her, aby zjistili, že realtimovek tu bylo už dost a zvolili proto cestu tahové - kolové strategie. *Spellcross* je zřejmě pokus o variaci na téma *UFO*, přenesenou na pole válečných strategií. Po odehrání několika misí mohu rozhodně prohlásit, že se tento pokus více než povedl, a proto ji vřele doporučuji celé československé obci pařanské. A pokud bych konečkonců měl *Spellcross* posuzovat z hlediska her vyrobených v této části, nevahal bych dát 9/10. Takhle jsem byl nucen s ohledem na celosvětovou konkurenci dát „pouhých" 7.

**Sváta Švec**

score 7/10

**Konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Cauldron |
| Distributor | JRC |
| Systém | DOS, Windows95 |
| CPU | P90 |
| Paměť | 8MB |
| Harddisk | 50MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Dobře vyvážená kolová strategie která se díky svým kvalitám možná jako první hra z bývalého Československa dočká světového uznání

# NetStorm

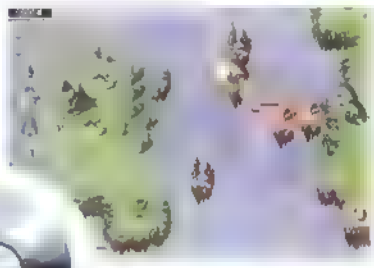
Ne každá realtime strategie musí nutně být kvůli Duny 2. Dokázal to The Tone Rebellion a nyní také NetStorm

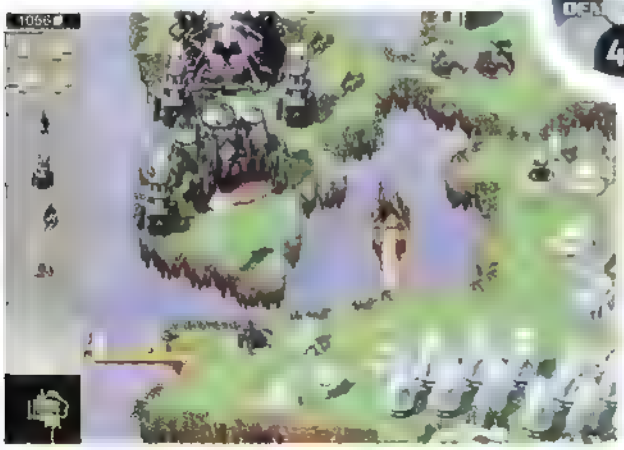
Je to skutečně tak, při slově „realtime" si většina z nás okamžitě představí *C&C* a jeho milion datadisků, *Warcrafty* nebo novější *Total Annihilation*. *NetStorm* si bohudík vzal z těchto her pouze ten reálný čas a ptačí perspektivu, ostatní je už úplně o něčem jiném. Activisionu se daří vydávat jednu bombu na druhou, ještě jsem se nestihl vzpamatovat z *Dark Reign* a z Internetu stažených nových jednotek a už je tu nová výborná a hlavně originální hra.

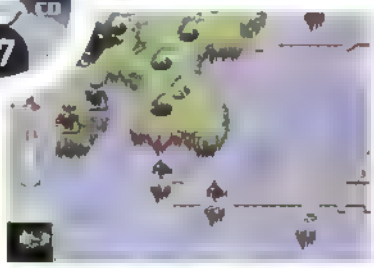
Hra se odehrává na světě Nimbus, který obsahuje tři úrovně: Serenisphere, kde bojujete v on-line hře, o které bude řeč později, Pyrosphere, kde se utkáváte s počítačem, a konečně Deusphere, ve které svádí věčný boj tři Fúrie - větru, deště a hromu. Uvolňovaná energie prýští do vyšších vrstev, kde se objevuje v gejzírech. Na začátku každé mise máte jeden ostrov, ostatní jsou nepřátelské. Ostrovy musíte spojovat mosty, které vypadají jako objekty v *Tetrisu*. Nejdříve jsem za to na autory nadával (zvláště když mi hra nabízela samé nepotřebné části), ale ve skutečnosti si na volných přípojkách můžete budovat kanóny a generátory. Dalo by se to vyjádřit Svoťovými slovy: „Je to součást obtížnosti hry."

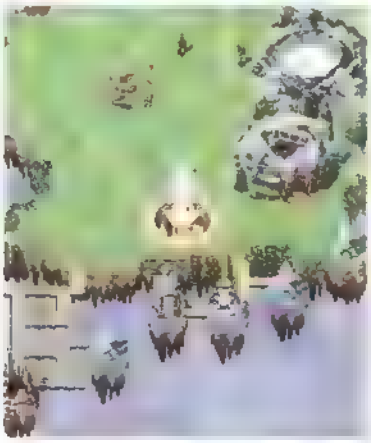
Ačkoli je *NetStorm* vyroben napůl jako internetová strategie, autoři nezapomněli ani na ty hráče, kteří k Síti síti přístup nemají. A co víc, v singlu je *NetStorm* plnohodnotná hra, kde má počítač vlastní inteligenci a máte k dispozici (bez úvodního tutoriálu, který je mimochodem výborný) šestnáct misí, které ve valné většině trvají hodně dlouho. Nepřítel obvykle začíná s armádou různých kanónů, které musíte někdy chytře obejít, nebo zničit. Zajímavé je, že napoprvé se téměř žádná mise nedá udělat. Cílem každé mise je, poté, co se prokousáte přes obranné stavby, znehybnit nepřátelského velekněze a toho poté na svém oltáři obětovat Fúriím. Samotný rituál je rozkošně morbidní záležitost. Oběť se nejdříve připoutána svůj a čeká na váš klik, který ji pošle směrem dolů k velmi bolestivé smrti ve spárech Fúrií. Poté, co se dovoláte všech pěti Sil (slunce, deště, hromu, větru a bouře), nebohý velekněz zmizí v bílém plameni a mise tím vítězně končí.

Naprosto jiným systémem než v ostatních hrách jsou v *NetStormu* řešeny jednotky. Prakticky veškerý boj se ve hře děje pomocí staveb. Je to něco takového, jako kdybyste v *Duně 2* stavěli dělové věže až k nepřátelské základně, místo abyste ji rozstřílel tanky. V *NetStormu* je jakákoli střílející jednotka až na malé výjimky nemovitostí, takže kam ji postavíte, tam prostě zůstane stát. Mimoto k jakémukoli rozšiřování potřebujete mosty, u jejichž volných konců se dá budova postavit, dále ještě generátory, které poskytují stavbám energii. Pohybující se jednotky jsou jen transporty či speciální létající potvory. Veškeré jednotky jsou rovněž perfektně vyváženy co do síly a možností. Například nejsilnější jednotka ve hře - hromový









▶ Ice Cannon vám dokáže pěkně zatopit.

▼ Nepřítel se pokouší devastovat mou základnu.

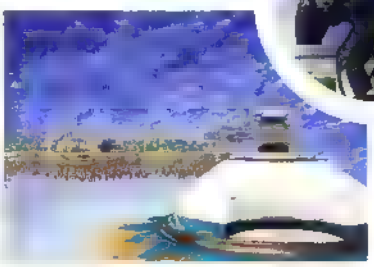
kanón - může střílet pouze do jednoho směru. Naopak, u velmi slabé stavby - například vrhače disků - sice trvá dlouho, než nepříte e ožužlá smrti, ale zase střílí do jakéhokoli cíle. Typ jednotky se liší podle toho, ke kterému druhu energ e patří - pokud hrajete za vítr, charakteristickou jednotkou bude obří kuše, pokud je jedinou vaší dostupnou energií sluneční,

**Graficky nijak NetStorm nevybočuje ze standardu, da se na něj koukat bez zauzlování vnitřností.**

máte k dispozici sluneční dě o a vrhač d sků.

Graficky nijak *NetStorm* nevybočuje ze standardu, dá se na něj koukat bez zauzlování vnitřností, ale žádné obrazovkové orgie se rozhodně nekonají. Z obrázků s ostatně jistě uděláte o grafice vlastní názor. Celkově nelze než hodnotit *NetStorm* v singleplayeru kladně, až na občasné výpadky umělé inte igence (počítač vám pětkrát zareaguje správně a snaží se vás zastavit, poté, co uděláte totéž na jiném místě, nepodnikne proti vám vůbec nic).

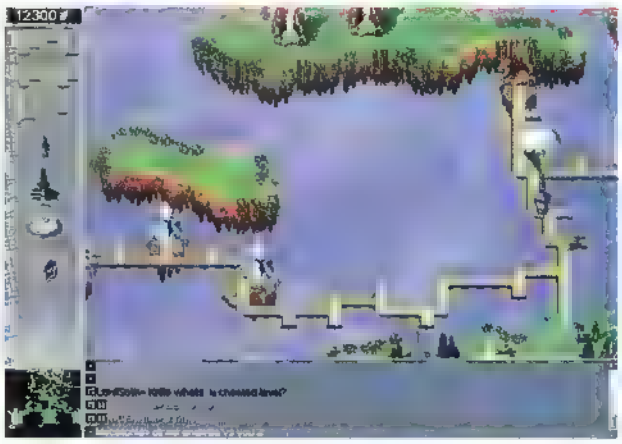
Multiplayerový *NetStorm* se v mnoha aspektech od singleplayerového liší. Zůstává samozřejmě styl boje s ostrovy spojenými mosty, ale projevuje se zde trochu jiný systém. Každý hráč má svůj level a svou „reliability", která se odvíjí od počtu her, které opustil, an ž by prohrá , tzn. bez toho, že by jeho velekněz byl obětován a jeho chrám zničen. S takovým hráčem nechtějí ostatní posléze hrát. Existuje jedna stavba, v sing eplayeru nedostupná, a tou je předsunutá základna neboli outpost. Svět multiplayerového *NetStormu* je značně rozsehlý a s pomocí outpostu není



nutné dovážet tolik potřebné krystaly kilometry různě zatočených mostů až na mateřský ostrov, ale můžete si je vyložit právě v této fajn stavbě.

Můj příběh coby hráče - nováčka byl asi takový: snažil jsem se vybrat si bitvu, kde by se můj level označený hrdou číslicí 1 nevyjímal zase tak moc exoticky. Po dlouhém hledání vhodného prstence jsem skončil mezi hráči s levelem od pětadvaceti do čtyřiceti. To vyloženě zamrzelo až do té doby, kdy jsem ostatním o sobě prozradil, že jsem recenzent a požádal o pomoc. V tu ránu na mne začal být jeden z hráčů mající level 32 až podezřele hodný a dokonce mi nabídl svého velekněze k obětování (asi to byl někdo z Titaniku :)). Tak bych získal některé z jeho znalostí. S radostí jsem jeho velekněze znehybnil a odvezl na svůj oltář, kde mu, kněžour zamumlal modl tbičky, a poslal jsem ho vstříc k smrti. Bohužel, ve chvíli, kdy jsem si vybíral některé z velm silných a užitečných staveb, jako například proti vzdušnou obranu třetí úrovně, Telecom usoudil, že jsem na lince příliš dlouho a uvolnil ji ve prospěch jiného uživatele.

Na multiplayeru je skvělý i fakt, že vysoký level nemusí nutně rozhodovat o úspěchu i neúspěchu. I hráči mající malou zkušenost a nevelký počet bitev mohou udupat zkušenější borce. Jde v podstatě jen o pozornost a vhodné rozmístění obrany. Opravdová bitva vypadá tak, že se všude frenet cky staví kanóny a obří kuše, bojuje se o každý maličký ostrůvek a uzavírají se různé aliance. Občas je s aliancemi značný problém - chtěl jsem se například zavděčit jednomu hráči, který se mnou uzavřel pakt o neútočení a bráni jsem z vlastních peněz jeho ostrov. Bohužel, najednou jsem zjistil, že mů, v ostní ostrov byl nepřítelem obklíčen a polovinu svých staveb na něm mám v jednom ohni. Konec mého velekněze na oltáři nepřítele byl již dílem okamžiku. Nicméně faktem je, že bez uzavření počateční aliance s alespoň jedním z ostatních hráčů se předem odsoudíte k smrti.



▲ V multiplayeru si můžete i online nadávat (dolní okénko).

◄ Ice barrier je prakticky nesmrtelná, protože se může regenerovat.

Bohužel, vzhledem k nevalné kvalitě linek v České republice a skvěle udělaného peeringu až nechutně často uvidíte hlášku „Server not responding". Není také nijak neobvykle, že vám hra spadne, popřípadě se s vámi zpočátku nebudou zkušenější hráči bavit. Nejlepší je smluvit se s několika kamarády a *NetStorm* si zahrát nejdříve jako týmovou hru po lokální síti a poté se vrhnout, bohatší o zkušenosti, do hry internetové. V době psaní této recenze byly pro *NetStorm* vyhrazeny čtyři servery - dva v USA, na kterých je nejvíce lidí, dále pak jeden v Austrálii a jeden v Izraeli. Multiplayerový *NetStorm* rozhodně stojí za to zkusit, musíte jen vytrvat a přenést se přes počáteční neúspěchy.

**Ondřej Malý**

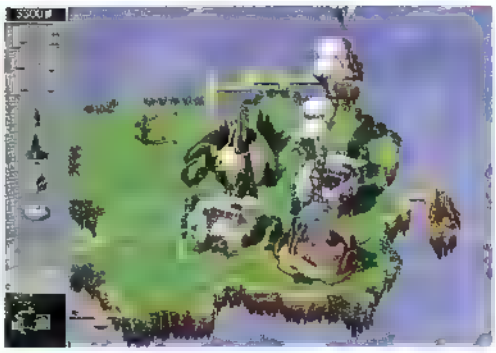
**score 7/10**

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Titanic Ent. |
| Distributor | Activision |
| System | Win95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 20 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Velmi dobrá a hlavně originální strategie, která potěší zvláště internetové hráče.



# Lords of Magic

## Druhá hra v mém životě, u které jsem usnul.

Recenzování pod tlakem času přináší jednu výhodu: okamžitě totiž poznáte zábavnost. Pokud u hry zůstanete do ranního kuropění a přes polední pauzu až do následující temné noci, je jasné, že jde o „něco lepšího" a bodovat se bude v horní půlce horní půlky stupnice. Mysl je prostě neodtrhnutelná od urputného dění a ve chvílích tupého civění z okna přeplněné tramvaje přemýšlíte o možné taktice a řešeních, starodávné armády pochodují po stránkách čtených knížek a učebnic a i do smradu smogu jaksi pronikne stopou čmoudu pekelná magie.

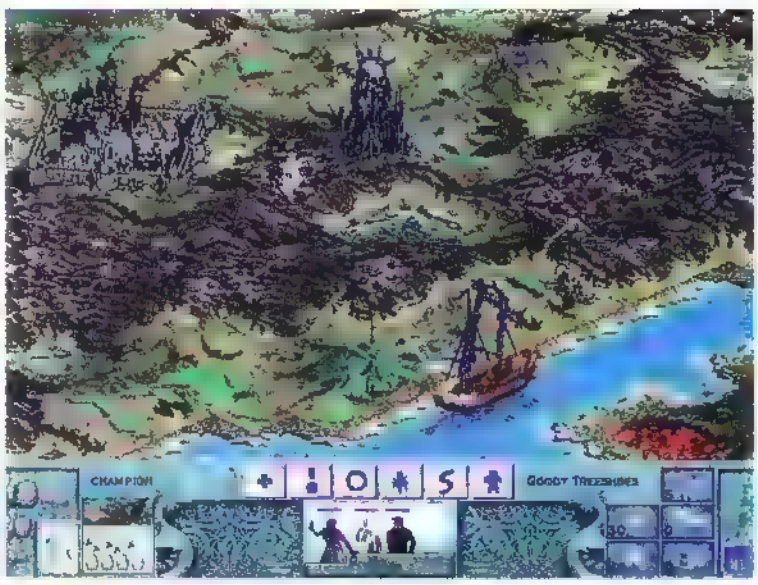
*Lords of Magic* získaly nevalný titul (v časovém pořadí) druhého nejlepšího uspávad a mé recenzní kariéry. Prvním byla jakási kosmická strategie s názvem *Into the Void*: kosmickováleřnickostrategický klon třetí kategorie, mpanující snad a jen pouze úžasnou nudností. Usnání při recenzování není jak dramatické, žádné to op lecké „klávesnice se zvedla a udeřila mě do hlavy", vědomí ztrácíte pozvolna, tu a tam se mezi

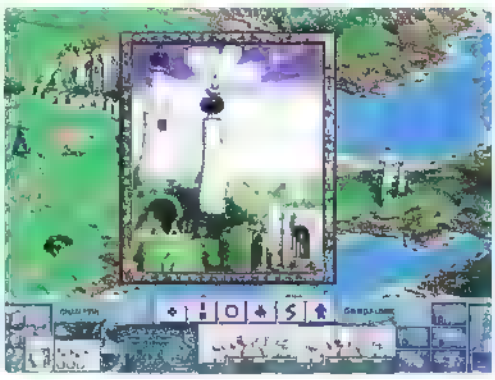
**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Sierra |
| Distributor | Sierra |
| Systém | Windows 95 |
| CPU | Pentium |
| Paměť | 16MB |
| Harddisk | 100 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

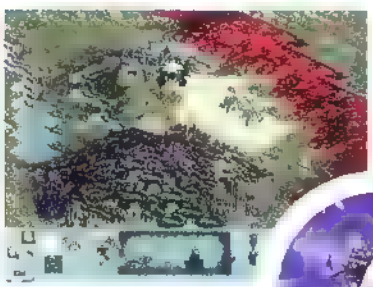
K pokoukání překrásné, ale neorganizovaná a hrůzně nudné a unavné





▲ Bitva na bílé hoře.

● Jeden z málo momentů, kdy se Michal dokázal vžít do hry.



systémem kouzel, o němž jsme ve volných chvílích vedli filozofické debaty. *Lords of Magic* vypadá jako jakýsi komplát nebo extrakt toho, co autory zaujalo v těchto hrách plus několik nápadů, které měli asi za osvěžující nebo originalitu činící. Nudnost a rozvleklost hry jistě plánována nebyla, vtrousila se zřejmě nežádaně - ale rozhostila se v produktu zcela dokonale a zůstala jediným pocitem, který ve mě po hraní zbyl.

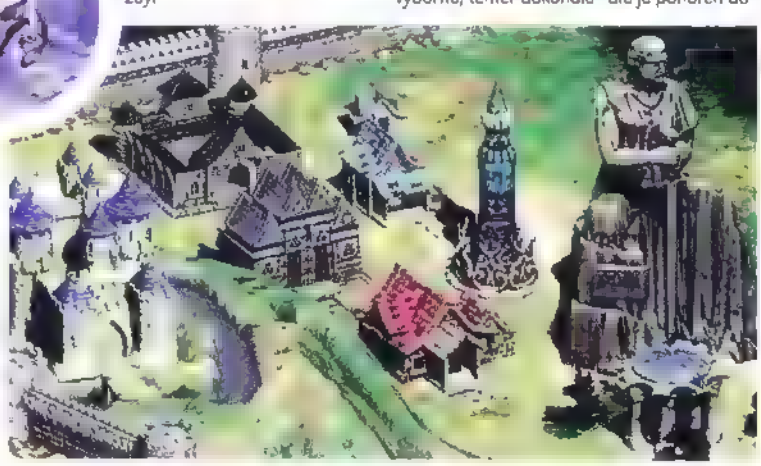
úmorným čekáním na akci počítače ještě myšítkem trefíte do diamantu ukončujícího váš tah a najednou nějak nepohodlně ležíte na něčem tvrdém, máte vyprahlo v ústech, tlak v hlavě a na hodinách na zdi čas skokem poskočil. Nic dramatického nudo...

**Lords of Magic mi velmi připomínají dva známé tituly, totiž Heroes of Might and Magic a Master of Magic.**

*Lords of Magic* mi velmi připomínají dva známé tituly, totiž *Heroes of Might and Magic* a *Master of Magic*. *Master of Magic* byl úžasný a až na množství chyb téměř dokonalý gamesnicky zážitek, tahová strategie kombinovala ty nejlepší vlastnosti *Civilizace* spolu s perfektně vymyšleným

V magické zemi zvané Urak se po vládní krizi dostal k moci vládce klanu Smrti. Tvrdí se, že snad zfalšoval výsledky tajných a rovných voleb, ale to jsou jenom pomluvy. Balkoth pouze vojáče zabil a po smrti propadl Smrti, tj. jemu, a logicky hlasovali pro něj. Pokud vezmeme zabití vojáčů jako regulérní součást předvolební kampaně, dostal se k moci vlastně legálně. Po svém vítězství se rozhodl opanovat i zbytek Uraku a vy, jakožto opoziční skupina ignorující výsledky voleb, jste se postavili na nezákonný odpor. Ten se u Balkotha trestá smrtí a pouze v případě, že byste se vzdali, budete odměněni smrtí a budete se smět stát jeho věrnými následovníky.

Základní součástí hrací směsi jsou familie či klany, vyvíjející odlišné druhy magie. Magi reprezentuje osm odlišných skupin obyvatel - následovníky Života a Smrti, Řádu a Chaosu, jakož i elementů - Vody, Větru, Země a Ohně. Podstata jimi užívané magie se projevuje i v bojovnících, které je možné trénovat a najímat; v kouzlech, která jsou ze sebe schopni vyplodit jejich kouzelníci, i v monstrech a zrůdách, vyvolávatelných na světlo uracké ve vašem rodovém templu. No, světlo. Urak je sice ztvárněný graficky výborně, téměř dokonale - ale je ponořen do



„Please wait" další pů minutu. Nuda, nuda, praví stále pomaleji a pomaleji Garfield a přimhuřuje očka.

Není tu nic, co by jste nečekali už na začátku. V pomalém ději mi zcela chyběly nové a neotřelé nápady; ne, že by snad nebylo zajímavé *Lords of Magic* hrát, ale už od začátku bylo jasné, co vás potka a nemine, jako v americké konzumní filmové

**V pomalém ději mi zcela chyběly nové a neotřelé nápady; už od začátku bylo jasné, co vás nemine.**

produkci. Po překrásné mapě vrávorají vaši bojovníci od jeskyně k jeskyni, dobývají chrámy, města, pivovary a další a dalši ubytovny klubek nepřátel zíiiv.., Doubleclickem posunete své vandrovníky o kousek dál a pak začne nekonečně dlouho táhnout sedm počítačových oponentů: Táhnou, potahují, zjevně vytáhnout nemohou, táhnou, potahují, vytáo ahhh... zíiiv... System upgradovatelných budov, umožňujících vzájemné konverze zlata, pracovních sil, popularity, krystalů; výroba jednotek a vývoj nových kouzel je

depresivního šera a krajinu ozařují snad jen duše vašich bojovníků. Každý z vůdců skupin bojovník, kouzelník nebo lupič dohledne jenom do určité vzdálenosti - a pak už je jen tísnivé šero, je to jako tápání s loučí uprostřed mlh. Teprve s pomocí magické nitro-zlní pecky je možné naboostovat zrak vašeho tluppenführera natolik, abyste se co chvíli neztráceli v temnotách.

Dosti intujícím se mi ale jeví fakt, že už od počátku nejde hrát za mágy mě nejmilejší, nekromancery. My nekromanceři patříme mezi společenstvo nepochopitelně opovrhované, prý snad nezábavné (někteří zlí jazykové tvrdí, že je s nám srandy jako na hřbitově). To není pravda, nekromanceři patří mezi nejzodpovědnější a nejdůvěryhodnější uskupení ve společnosti. Vzhledem k blížícím se mimořádným volbám je na čase sepsat a veřejně vyhlásit „Programové prohlášení nekromancerů a klubu přátel žehu"

✗ Levné a trvalé ubytování pro všechny v příjemném parkovém prostředí

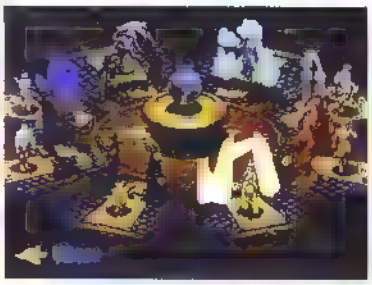
✗ Nikdo nebude muset pracovat a ani chodit do školy.

✗ Vyřešíme všechny potravinové problémy, kriminalita bude trestána okamžitou smrtí a v nočních hodinách bude vyhlášen hrobový klid.

✗ Lidé budou smět celý den ležet a spokojeně tlít, chci říci snít.

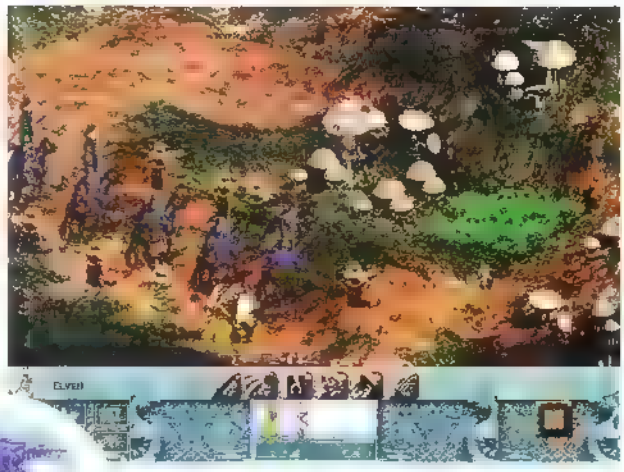
Jak patrno, jde o program značně vstřícný a lidumilný. Za chrastivé kostlivce, liche, nekromancery a jejich přisluhovače smíte hrát teprve až a espoň jednou porazíte nekroführera Bolkotha. Fu,! Diskrimace. Dosť bolo života! Smrt životu. Ať žije smrť!

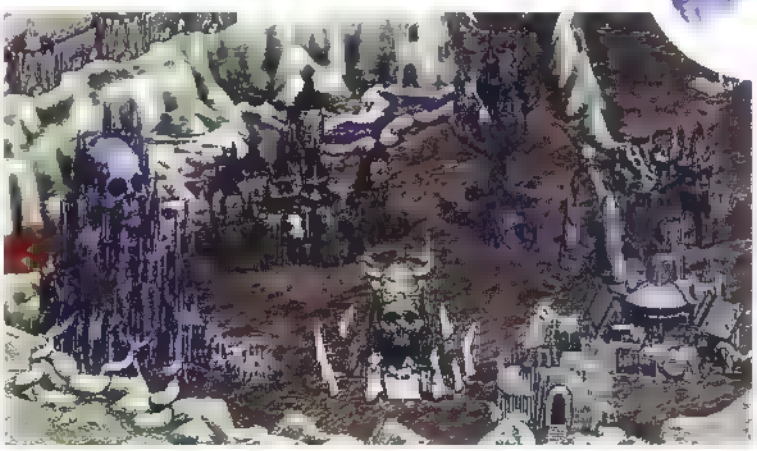
Rozdíly v magických rodech se poznají hlavně v bojích - a zde je nejproblematičtější originalita *Lordů*. Bitvy v *Lords of Magic* jsou totiž... realtimové. Realtimová magie mi připadá jako značná podivnost - co to je? Magie je svou podstatou přemýšlivá, mág zasmušile leží za bojujícími armádami, kostlivou shnilou prackou se přehrabuje v červotočí a knihomoly oděbaných análech a sadisticky přemýšlí, co na protivníky vrhne, sešle či vyvolá. Jakýpak spěch? Jakápak klikaňda? Realtimové boje jsou kombinace superrychlé křeči a tupého bloumání vašich jednotek, s lítostí jsem vzpomínal na zcela superiorní tahové bitvy z *Master of Magic* a bylo mi líto překrásné grafiky terénu a ponáků - raději jsem nechával šarvátky rozřešit automaticky. Ale ach ouch. Nahrávání grafiky a bojiště trvalo vždy půl minuty a po stisku klávesy pro výpočet výsledku bitvy jste sledovali ďáskovně vysutý ocásek draka z věže s konejšivým nápisem



▲◄ Poklidná vesnice, s poklidnou návsí, v poklidné hře ...udách, taky se vám chce spát?

▼ Tak jsou to lysohlávky nebo ne?





uspokojivě s ožity, ale už hodně, ehm, otřelý. Svým způsobem logicky, a je herně nepříliš vítaný fakt je, že struktury ve svém městě nemůžete používat při nepřítomnosti nějaké skupiny vašich hrdinů. Hra podporuje i multiplayer po modemu, IPX a Internetu, ale i to je už dnes běžný standard.

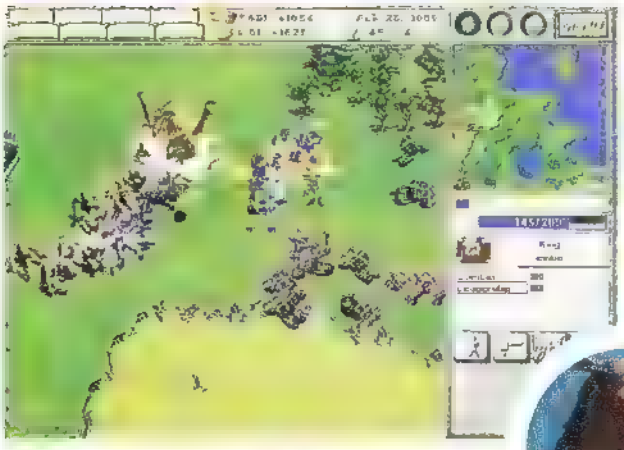
Existuje dobrý a spravedlivý důvod pro puntík navrch? Ano - grafika. Je nádherná úžasná a kdyby byla hra svižnější a lépe promyšlená, vyšvihla by její hodnocení velmi vysoko. Takhle jen s námahou zachraňuje hru před pádem do průměru. Málo vídaný je také editor map... ach jo... jak dalеko to mohli *Lords of Magic* dotáhnout, kdyby byly bitvy poctivě tahové a hra celkově svižnější...?

**Michal „BoredToTheDeathWolf" Rybka**

score 6/10

# Seven Kingdoms

**Můžete dělat vše, co se vám zlíbí a co unese vás žaludek. A jak vás znám, vy se neštítíte ničeho.**



Bylo nebylo, v jednom vesmíru, jedné určitě galaxii, v jedné sluneční soustavě se na jedné planetě vyvinula inteligentní forma života. Sami si říkali lidstvo, ale i tak zůstali pro většinu živého na planetě jen něčím, co nejde pojmenovat, a to jednoduše proto, že většina živého na té planetě neumě a mluvit. To byl možná ten důvod, proč lidé, kteří jako jediní tajemství mluveného jazyka zvládli, planetu ovládli a nazvali ji Zemí.

Po čase se inteligence stala nejen znakem, který dělí lidi od opic, ale přímo podmínkou nutnou k životu. Již zde neplatilo staré zlaté a oblíbené pravidlo „silnější požírá slabšího", ale spíše něco na způsob „silnější požírá slabšího do té doby, než si uvědomí, že ho ten malej chcípáček převezl, a ta noha, kterou si chuť okusuje, je jeho vlastní".

Nastalo zlaté období vladařských úspěchů těch chytrých a hrdinských činů těch tupějších, avšak silnějších. Nastala doba zabírání území, obchodních a válečných paktů, dosazování na trůn, rozsáhlé diplomacie a dalších podrazů a nechutností, nad kterými by se protočily ponenky i našemu milému, malému Ondřeji Malemu.

Ano, hádáte správně. Nastala doba, kterou se nechal inspirovat Mr Trevor Chan, člen týmu Enlight Software, při tvorbě téměř autorské real-time strategie *Seven Kingdoms*. (Pro ty, co to nevědí, podotýkám, že „autorský" znamená, že to dělá komplet durch celý a nenechal si do toho od nikoho kofrat.) Nejsem oprávněn dělat na tomto místě psychoanalýzu jeho pohnutek, proč si vybral právě drsný, prašivý, nemocemi a prostopášnostmi prohnilý středověk, ale zato mohu bezpečně prohlásit, že to udělal dobře - a v rámci možností navíc i originálně. (Jako bych to slyšel: „Cože to řek`? Originálně? Mluví přece o *strategii*, ne? Originální strategie už přece neexistují. Není on náhodou z Bohnic?") Tak tedy z Bohnic náhodou opravdu jsem, ale většinou jsem přičetný.

## VÁŽNĚ

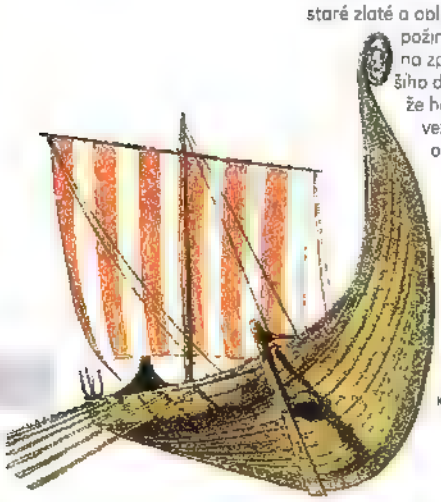
A *Seven Kingdoms* je jednou z málo originálních strategií od dob *Duny*. Jak se to panu Chanovi povedlo? Celkem jednoduše. Pochopil totiž jednu věc, která většině lidí stále uniká. Když vtrhnete do cizí vesnice či města s vojskem a pobijete každého, kdo se vám postaví na odpor, vesnice bude sice vaše, ale bude mít mnohé i totálně vyhlazená. Všichni vesničané mrtví, po zemi se válí ruce, nohy, tamhle je ještě navíc žlučník a něco, co by mohlo vypadat (kdybychom nebyli ve středověku) jako kardiostimulátor, a naživu zůstal jen obecní blázen a to jen proto, že si zrovna myslí, že je slepice, hrabe nohou v hlíně a snesl již tři vajíčka.

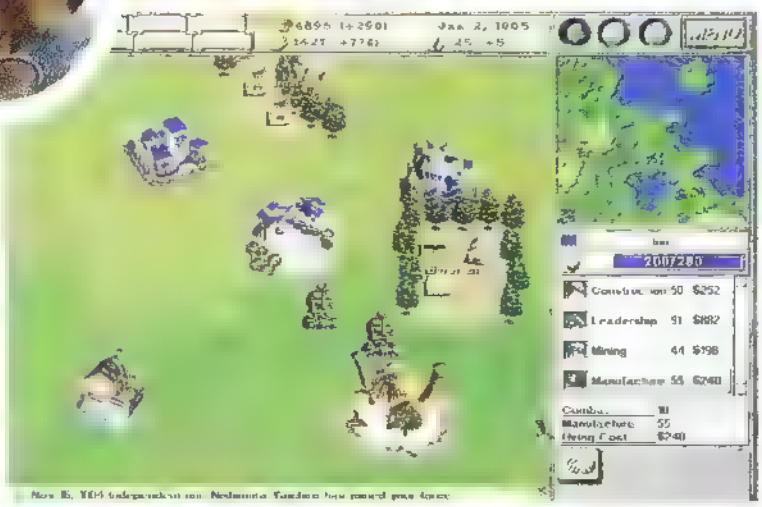
Ve skutečnosti se spíš budete snažit získat vesničany na svou stranu a vhodnou kombinací ekonomických výhod, nových pracovních míst, úplatků, nenápadného vojenského nátlaku a přemlouvání docílit toho, aby si vás vesničané zamilovali, sami se připojil k vašemu království a bil hlavou do stěny, že je to hrome nenapadlo udělat dřív. Je to sice trošku zdlouhavější než výše uvedený způsob zvaný „parní válec", ale je to už přece jen něco, co si zaslouží název strategie.

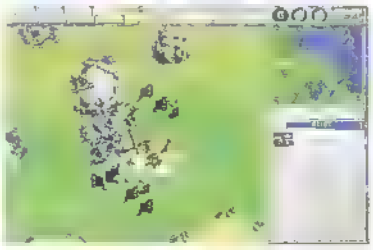
Ale abychom nepředbíhali. Než jsem začal hrát, udělal jsem něco zcela netypického. Přečetl jsem si kompletně celý manuál, což většinou dělám jen v nouzi nejvyšší, nebo když spadne systém a já zrovna nemám co dělat. Ani jsem moc nelitoval, protože *Seven Kingdoms* má poněkud (dost) odlišné pojetí než ostatní rýltajmy, ať už klony *Duny* či *Warcraftu* nebo dokonce *Settlers*, což bych jinak poznal asi tak pět vteřin po spuštění hry. A to by bylo kapku pozdě.

Tak tedy, co jsem se dočetl.

Jste vůdcem národa, jenž se jednoho deštivého dne vylodil na jedné tajuplné pevnině. Bylo ce kem hezká, úrodná, víte, co myslím.







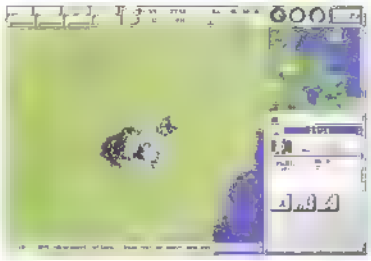
▲ Vlevo dole je hospoda. Nasává tam pěkná řádka podezřelých individuí.

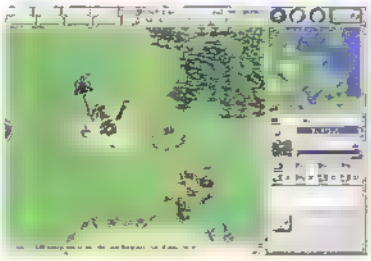
◄ První souboj s Fryhtany. Že bych je podcenil?

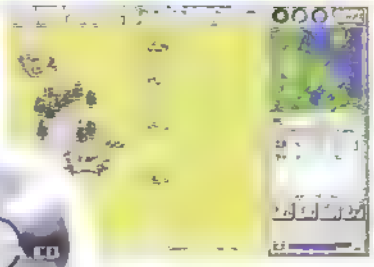
► Tekla, krev tekla, proudem po schodech. Huj !

▼ Je to špión ? Není ? Na popravišti uvidíme.

▼▼ Na scénu přichází Thor, boj je vyhrán.







◄ Tak tohle rebelie se mě naštěstí netýká.

◄◄ Vítězství je tentokrát moje ... tentokrát.

Mléko, strdí, chmel a tak dál. Vaše mysl je plná hesel jako „Svobodný život", „Volnost, rovnost, hospoda" a z nepochopitelného důvodu také „Jenom přetřít a jít". Pro svůj lid chcete to nejlepší. Ať se rozrůstají ! Ať zabírají zem vaším jménem !! Ať rozsevají pokrok !!! URRÁÁÁ !!

Tak to by asi nešlo. Nevylodili jste se totiž sami. S vámi je zde ještě dalších šest národů. A i oni mají ty samé nápady i ideály jako vy. I oni se chtějí rozrůstat, i oni chtějí zabírat zem. V tom mají ale smůlu, protože od toho tu jste přece vy ! Budoucnost patří integraci ! (Pod vaší korouhví, samozřejmě.) Musíte tedy své protivníky zničit, zahnat je na smetiště dějin, nebo ještě lépe do žumpy zapomění. Použít můžete jak sílu vojenskou, tak ekonomický nátlak, nejlépe však kombinaci obojího.

A abyste to neměli tak jednoduché, úkol vám ještě ztěžují jistí Fryhtani. Tyto tajemné potvůrky jsou ve skutečnosti původním obyvatelstvem země a navíc též i strážci pokladů a svitků dávné Moci. Fryhtani jsou poněkud prchlivi. Zatímco vy chcete odstranit jen ty protivníky, kteří se vám nechtějí podvolit dobrovolně, oni by vás nejradši zničili všechny - pokud možno za pomoci zubů, drapů, nehtů a žaludečních šťáv. S těmi se na rozdíl od ostatních národů neparejte. Zde není žádná diplomacie co platí, prostě je pobijte.

A co dál ? Ve volných chvílích můžete stavět různé továrny, trzište, doly, zbraně, karavany a přístavy, prodávat zboží, vybírat daně, uplácet cizí vesničany, provádět úkladné vraždy, kontrašpionáž, uzavírat smlouvy, uvalovat embarga a vůbec dělat všechno, co se vám zrovna hodí. Účel světí prostředky. A jak vás znám, vy se neštítíte vůbec ničeho.

Po takto prostudovaném manuálu jsem se vrhl do hry jako starý profesionál. Navolil jsem si 84% obtížnost se sedmi protihráči a vrhl se do víru událostí.

Po deseti minutách jsem zjistil, že manuál nelhal. Na tak malém kousku země, který jsme dostali k dispozici, nejen že opravdu nebylo dostatek místa pro sedm království, ale - jak se zdálo - nebylo tam místo hlavně pro mě. Než jsem se stačil pořádně rozkoukat, lidé mi hladověli, reptali a hromadně dezertovali - tedy přesněji řečeno ti, co ještě žili. Rychle jsem hru restartoval a navolil si poklidnou obtížnost pro úplné začátečníky.

48

## UFFF

Konečně jsem měl dost času všechno si pořádně prohlédnout. Podrobnějšího popisu se zdržím, obrázky kolem mluví samy za sebe a předpokládám že nejste slepí. (To byste to asi nečetli, ne ?) Ale rád bych se zmínil o jedné facilitce, která mne opravdu zaujala. Jsou to jen tři písmenka, ale nádherná. INN. To je jako hospoda. Tam jsem byl skoro pořád. Ne, že bych byl nějaký alkoholik, ale jsou tam k mání specialisté všech možných oborů a ras, které si jinak musíte pracně vytrénovat. Nebyl by to však Mr. Chan, aby i zde nebyl nějaký háček. Vámi najmutý a bohatě zaplacený odborník může být (a také občas bývá) nepřátelský špion, který má za úkol proniknout do vašich řad, šířit nekid, zničit budovu, odhalovat výsledky vaší práce, vraždit generály a další podlé akce, za které by se nestyděl ani domácí křeček.

Nadchází otázka: jak tomu zabránit? Jednoduše. Do budovy, kam tohoto človíčka pošlete, dejte i svého špiona. Ten by měl všem nežádoucím aktivitám zabránit. Já, a to přiznávám, jsem to dělal jinak. Využil jsem skutečnosti, že na popravišti se pozná pravda, hru jsem vždy uložil, člobrdu popravil, a potom jsem hru opět nahrál a případně se omluvil.

Ale co vám budu radit. Zkuste si to sami. Stojí to za to.

**Pavel Mondschein I.**

score 7/10

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Enlight Software |
| Distributor | Interactive Magic |
| Systém | Win95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16MB |
| Harddisk | 35MB, 110MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Pokud máte IQ větší než klíka od dveří, nepočítejte s tím, že vás *Seven Kingdoms* omrzelo dříve, než na Valentýna.

# F1 Racing

Nebývá zvykem, že by na stromě rodičů počítačové hry vyrůstaly hned dvě hrušky stejné barvy.

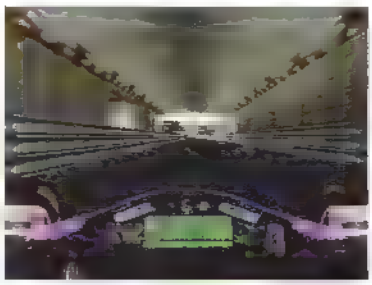
**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | UBI Soft |
| Distributor | UBI Soft |
| Systém | Win95 |
| CPU | P100 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | [illegible] |
| Multiplayer | ano/2-4 hráči |

**verdikt**

Závody F1 pro opravdové labužníky

Zatímco na jiném místě tohoto SCORE zcela jistě nepřehlédnete recenzi Petra Slovačka na *CART Precision Racing*, nabízím vám v tomto článku pohled na velmi podobné dílko od UBI Softu. Ač na první pohled by se mohlo zdát, že jde o téměř identické hry a jedna z nich vyjde tedy zcela jistě z tohoto souboje naprázdno, nenechejte se zmýlit. Každá z těchto her má totiž svůj styl a zpracovává něco jiného.



▼ Pěkné hodiny před očima diváků.

▼▶ Teď ještě vedu.

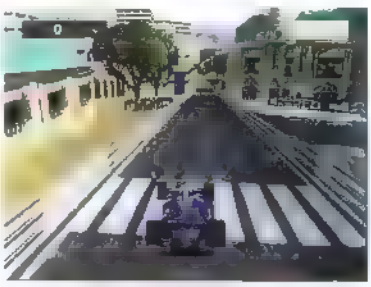
*CART Precision Racing*, které jsem pro možnost srovnání také hrál, nejsou simulací závodů F1. Jedná se o hru, která přivádí na monitory počítačů trochu exotičtější serii Indy Car. Ačkoliv rozdíly nejsou na první pohled zřejmé, je snad každému jasné, že jisté diference tu jsou. Mimo to jsou také *CART Precision Racing* hrou mírně komplexnější, s obrovským množstvím možností nastavení, od seřizování úhlu spojlerů po barvu kombinezy pilota. Nabízí také jiné okruhy, jiné vozy, jiná jména a hlavně jinou obtížnost. *CART Precision Racing* jsou totiž vzhledem k možnosti přesunout téměř všechno ovládání na bedra počítače a vzhledem k charakteru trati mnohem jednodušší, než *F1 Racing*. Škoda jen, že doplácí na nepřiměřenou hardwarovou náročnost a na pomalejších strojích jsou nehratelné. U jakýchkoli závodů se totiž ztráta dynamiky okamžitě podepíše na pocitu ze hry. Ale dost už recenzování jiné hry, vrhněme se do světa Formule 1.

To, že se UBI Soft pustil do práce s vervou, je jasné hned, jakmile otevřete krabici a zběžně prolistujete manuál. Od obyčejných „brožurek" se odklání přibližně od třicáté stránky, kdy se nejprve věnuje aerodynamice vozů s rozložením všech sil naň působících, popisem důležitých součástí a jevů a vůbec spousta věcí, do kterých obyčejný smrtelník prostě nevidí, pokračuje seznámením se všemi závodníky a týmy, výsledky minulého ročníku a detailními popisky okruhů včetně výčtu přetížení v jednotlivých zatáčkách. Až si do sytosti užijete vcelku zajímavého, leč mírně nanicovatého textu, můžete se pustit do hry.

Úvodní animace začínající kdes v zapalovacím mechanismu motoru, pokračující trubkami ven a končící plejádou atraktivních záběrů a dynamických střihů mi opět trošku připomněla *CART Precision Racing*. Rozdíl je ale v tom, že zatímco Microsoft sebevědomě roztáhl animaci do celého okna a dosáhl tak ošklivého výsledku, UBI Soft se spokojil s poloviční oknem a zahladil tak ošklivé efekty digitálního videa.

Pokud se rozhodnete pro jednu z vyšších obtížností, můžete, kromě mnoha dalších voleb, také navštívit garáž a poupravit si svůj vůz. Já osobně navrhuji tuto návštěvu až po důkladném nastudování a pochopení informací z manuálu, neboť jakmile jednou rozladíte senzení, může se vám stát, že dopadnete jako já, když se mi po startu doslova rozsypal vůz pod rukama.

Samotné závody jsou již tradičně přístupné několika způsoby. Trénink - pro ty, kteří si chtějí osvojit ovládání a trať, jeden závod - pro nedočkavce a nakonec celá Grand Prix - pro labužníky. Funkci třešničky na dortu zde plní závod s časem, kde se snažíte rámat rekordy té které trati. Samozřejmostí je i mož-



nost výběru stáje a jednoho z jejích jezdců podle sezony 96/97. Teď se ale z přesuňme od objektivního hodnocení herních možností k subjektivnímu posudku celku.

Hlavním cílem UBI Softu při tvorbě *F1 Racing* bylo dosáhnout co nejvyššího stupně reality. Netěšte se tedy na žádné super rychlé kaskaderské kousky, ale spíše na opatrné vjíždění do zatáček a časté používání brzdy.

Pokud si tedy myslíte, že zvládnete řídit formuli, zkuste si to. Navolte si maximální realitu a pusťte se do závodu. Tipuji, že dále než jedno kolo nepojedete. A pokud ano, tak zcela jistě ne na prvním místě. Pokud si toto žádáte sebelepší pozor na zatáčky, stejně se

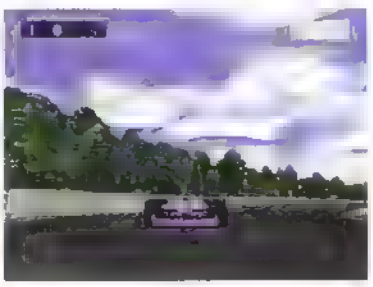
**To, že se UBI Soft pustil do práce s vervou je jasné hned, jakmile otevřete krabici a zběžně prolistujete manuál.**

jen těžko vyhnete kolizi s jinými závodníky. Ty většinou končí ztrátou či poškozením části vozidla v místě kontaktu. Ne vždy to ale musí být tragické. Při nižší rychlosti se dokonce nemusí stát nic. Ale spíše počítejte s tím, že po kolizi se některá část vašeho auta na kontrolním displeji rozbliká, a pokud to není až tak tragické, že byste zůstali sedět na místě bez možnosti jet dál, určitě se kolize projeví na jízdních vlastnostech. A s vozem, jehož pravé kolo mírně „ujíždí", se do boxů hned tak nedostanete. Prakticky znamená každá větší kolize v realistickém módu ztrátu pozice a tím i konec šance na úspěch v závodě.

Grafická stránka hry je plně v duchu 3Dfx, bez které samozřejmě funguje, ale není stromů a tribun s divváky, které vypadají, jako by byly zaplněny fleky barev a ne lidmi. Přesto přese všechno je grafika velmi slušná, a pokud vám záleží více na požitku ze hry než na grafice, nenechejte se vůbec těmito detaily odradit.

Zvuková kulisa je celkem slušná, ovšem na rozdíl od grafiky netrhne *CART Precision Racing*. Jejich zvuky mi totiž přišly působivější, realističtější a atmosféru závodů jim dodával výřečný komentátor. U *F1 Racing* mi chvíli trvalo, než jsem si zvykl na spíše tryskový zvuk motorů, ale časem jsem překonal i tohle.

Samozřejmostí u závodní hry je multiplayer. *F1 Racing* nabízí zaběhlé principy propojení přes kabel pro dva a v lokální síti až pro čtyři hráče, ale bohužel autoři jaksi pozapomněli na modem. Je to zvláštní, ale tahle volba tu úplně chybí. Naopak se vrací stará dobrá Split screen, známá například z *Lotusů* a jiných starších her, ale použitá i u *NFS2*, umožňující hru dvou hráčů na jednom počítači.



Budiž resumé. *F1 Racing* je vysoce kvalitní a hodnověrná simulace závodů F1 pro majitele 3Dfx karet. Obsahově srovnání s *CART Precision Racing* by bylo mírně scestné, ale po stránce odvedené práce a nabízené zábavy je v popředí rozhodně produkt UBI Softu. Já sám bych se spíše klonil s hodnocením k sedmičce, ale vysoko posazená laťka Petra Slováčka mne nutí ohodnotit tuto hru osmičkou. A možná, že právem. Slabším místem jsou totiž jen zvláštní grafická pojetí a to, že praporečníka na trati nemůžete přejet.

**Tomáš Varoščák**

**score 8/10**

Indy Car Racing League vs. F1

**INDY CAR RACING LEAGUE**

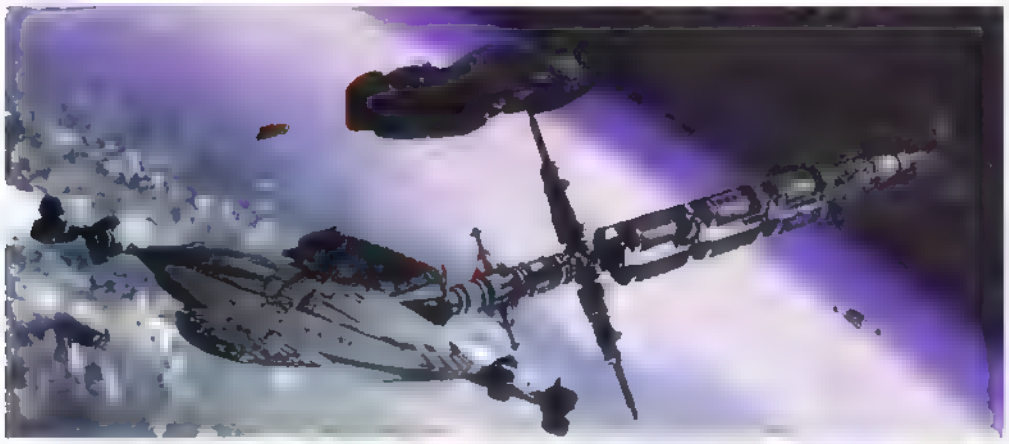
**Počátky této slavné americké série sahají až do roku 1911, kdy se konal první závod na okruhu v Indianapolis. Dnes se tyto výhradně oválové automobilové dostihy jezdí na více než deseti okruzích Spojených států v typických závodních strojích poháněných osmiválcovými třicetidvouventilovými motory Oldsmobile Aurora V8 a Nissan Infiniti Indy. Právě kombinace pouze dvou druhů motorů a tří typů podvozků dělá z IRL ty pravé závody pilotního umění. Nezáleží totiž na tom, v jaké kdo jezdí stáji, ale co doopravdy umí.**

FORMULE 1

**Celosvětová obdoba americké Indy série je o několik pátků mladší. První závody se konaly v roce 1950 a od té doby si našly nemálo příznivců na celém světě, neboť na celém světě se tyhle závody jezdí. Přesně řečeno se jedná o sedmnáct různorodých tratí od Argentiny až po Austrálii. U nás se samozřejmě Formule 1 těší daleko větší oblibě, než IRL. Nakonec, kdo by neznal jména jako Niki Lauda, Mario Andretti, Alain Prost, Ayrton Senna, Nigel Mansell či Michael Schumacher? Je ovšem zajímavé, že zatímco o přestupech z F1 do IRL se všeobecně ví (např. Nigel Mansell), tak o opačné případy již tolik známé nejsou. Že by snad Indy Car série byla zajímavější?**

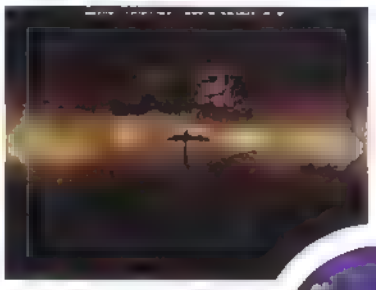
# I - War

Když dva (či víc) dělají totéž, nebývá to vůbec totéž



▲ Orbitální stanice MIR 25...

● CNV 301 Dreadnaught v akci.

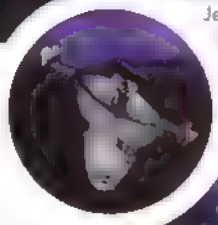


Nikdo vlastně neví, čím to je, ale existuje jisto odnož hráčstva, která je ochotna naučit se desítky kombinací kláves, týkajících se phaserů, fotonových torpéd, řízených i neřízených střel, alokace energie, obsluhy štítů, komunikace s okolním vesmírem (s výjimkou lokální dimenze, ve které existují zkoušková období, daňová přiznání a uzávěrky, jejichž měsíční počet roste geometrickou řadou, z čehož se některým redaktorům ...$#@%*&!) a mil-

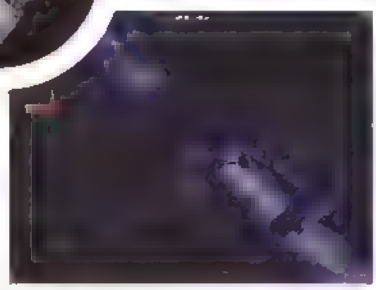
I-War je asi nejkrásnější 3D-NEakcelerovaná vesmírná hra, jakou jsme měli možnost vidět

ony dalších kombinací a nastavení, potřebných k pokaždé zcela odlišnému ovládání naprosto nesourodých a novzájem si nepodobných vesmírných plavidel.

Takže přátele klávesových kombinací, je tu další potrava pro vaše hladové CD mechaniky. Firma Ocean (poštouchnuta po svém smíšení s Infogrames) se totiž probudila z dlouhé letargie, a po čtyřech letech od uvedení příšernost zvané *Inferno* se rozhodla si v rámci vesmírných simulátorů napravit reputaci, do jaké míry se jim to povedlo, se dozvíte na následujících řádcích.



Je to prostě zvyk. Vesmírné simulátory mají dlouhá intra. TO je pochopitelně vynález Originu, ale drží se ho všichni, tak proč to *I-War* zazlívat. Pravda, zab ra značnou část



prvního CD (hra má celkem 3), a dějkou jde do des tek minut, na druhou stranu dobře uvede do děje a navodí tu správnou atmosféru zlatého věku vesmírných korábů s chodbami plnými páry, kapající vody a zrezlého potrubí. (Napadlo vás už někdy, že vlastně existují dva druhy vesmírných lodí - startrekovské, kde vzhled se blíží reklamě na Domestos, a alienovské, které připomínají spíše tepelný výměník.)

## CNV 301 DREADNAUGHT

Po pravdě už jsem zažil ve vesmíru ledacos, ale hledat vlastní od na smet šti, to bych opravdu nečekal. Leč je tomu tak. První skutečná mise vás totiž zavádí na místo, kde se před mnoha lety odehrál souboj s piráty Nezávislé flotily. Po souboji tu zůstalo hafo tu více tu méně poškozených lodí ček a vaším úkolem je vybrat si jednu, se kterou se pak budete pachtit celou hru. Nutno říci, že nápadů ,aka je tento, které pobaví a navíc zabav , je ve hře vícero a pozvedová ji to tak nad šedý průměr.

## DÁL A DÁL

Pochopitelně mise nabírají na intenzitě, složitosti a tuhosti. Od patrol, přes hlídání bodů La Grange (to jsou ty, kterým se „hopsá" do hyperprostoru), až po sledovačky a mise kombinované. Většina misí je prokládána filmečky, které pošoupnou děj tu tady tu tam. Nutno ovšem poznamenat, že větvení děje a podobné laskominy jsou zastoupeny jen minimálně - prostě

### CNV 301 Dreadnaught

Vaše lodička se sestává ze dvou sekcí - velitelské přídě a vlastního trupu lodi. Velitelská sekce je oddělitelná a může se pohybovat samostatně, nemá ale LDS a nemůže používat bodů La Grange. Ve velitelské sekci se nachází čtyři stanoviště. Velitel, pilot, navigátor a inženýr. Můžete sice pobývat na kterémkoliv z nich, ale většinou asi stejně budete na stanovišti velitelském nebo pilotním a zbytek lodi budete ovládat klávesovými kombinacemi (je to podobná situace jako ve *Starfleet Academy*). Trochu nevýhoda je, že jasný přehled o poškození lodi je jen z inženýrského stanoviště, odkud ovšem nemůžete CNV 301 efektivně pilotovat...

misi uděláte, nebo ji jedete znova. Na začátku navíc máte k dispozici i několik tréninků, nic vám ale nebrání se rovnou vrhnout do víru děje a jet naostro. Zajímavé je, že podobně jako v *Carmageddonu* (pravda liché to přirovnání pro vesmírný simulátor) nemusíte mise plnit přímo po sobě, ale máte přístup k několika najednou, a pokud tedy například zvládnete po první mise až třetí, můžete jít do, do čtvrté..

jakou jsme měli možnost vidět. Podobně jako u *WC Prophecy*, i zde se v pozadí vznášejí mlhoviny a hvězdokupy, a mít trošku víc barev a bilineární filtrování, mělo by *Prophecy* vážného konkurenta. Sem tam se objeví i nějaký pokus o lens flare, případně pár průhledných textur - zkrátka a dobře nepoznat 3D karty, byl by *I-War*

lepší požitek se ale vyzbrojte alespoň P166 - což už není ani v naší makroekonomické krizi až taková vzácnost, hra navíc nevyžaduje (a ani nepodporuje) žádné 3D karty, což by opět mohlo rozšířit okruh zájemců.

Je tak trošku smůlou pro *I-War*, že vychází v době, kdy se na trhu objevuje *Wing Commander Prophecy*, navíc je tu pár dalších konkurentů z oboru, kteří by také rádi ukousli svůj kus koláče. Přece jen ve srovnání s konkurencí od Originu, LucasArts a Interplay poněkud ztrácí, ať už na grafice, nebo ovládání a user friendly rozhraní, či celkové hratelnosti. Je to dvojnásobná škoda, vzhledem k tomu, jak dlouho se na *I-War* pracovalo.

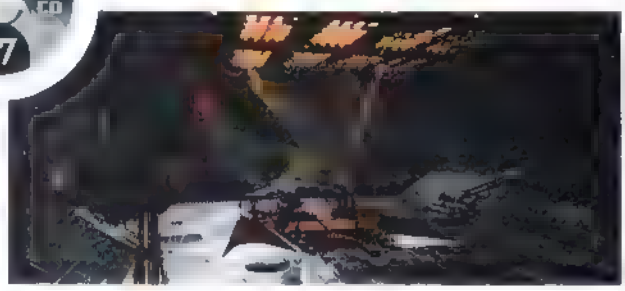
Pokud ale máte averzi k posilování svého hardware (to byste totiž v případě *WC Prophecy* asi měli provést), je tu stále

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Particle Systems |
| Distributor | Ocean/Infogrames |
| Systém | Windows 95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16MB |
| Harddisk | |
| Multiplayer | ne |

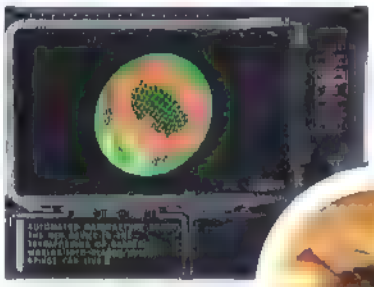
**verdikt**

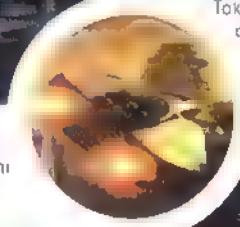
WC Prophecy to sice není, ale tak to stojí za skouknutí



## DEJE A IDEALY

*I-War* obsahuje pár výborných nápadů a několik nepříjemných seků, o kterých je nutné se zmínit. Zaprvé vesmírné lodě za sebou na „HJDu" zanechávají svou trajektorii, takže i když vám není (vzhledem k titěrnosti vlastní lodi) zcela jasné, kam se otáčí či jak letí, napoví vám to snadno její „stopa" - tyto stopy po několika vteřinách mizí. Docela pěkně je také vyřešen systém pohonných jednotek. Máte možnost letět buď v bojovém režimu, kdy se můžete kočkovat s ostatními loděmi, nebo zapnete těsně podsvětelné LDS, kterým se můžete dopravit velmi rychle například v rámci jedné planetární soustavy, a nakonec můžete používat bodů





opravdu super. Ozvučení je velmi slušné, nadšené, ale ani nekazí jinak velmi dobrý dojem.

Po pravdě už sem zašel ve vesmíru [illegible] vlastní loď na směr [illegible] to bych opravdu nechtěl

La Grange pro skoky hyperprostorem. Bohužel mód LDS přináší jednu nevýhodu. Má totiž velký rozsah rychlostí a pokud máte za úkol sledovat někoho, kdo se přepnul do LDS režimu, ne vždy se vám podaří se ho držet - stane se, že ho předletíte, nebo ztratíte. Bohužel přibližovací autopilot v režimu LDS nefunguje. Do jisté problematickou záležitostí je radar - ten je sice vcelku pochopitelný a přehledný (vedle „prostorového modelu" se navíc vypisuje několik nejbližších cílů, což je velmi šikovné), bohužel radar nezobrazuje některé lokace, jako například oba body La Grange - takže se vám může stát, že se budete točit jak čamrda a hledat ten zatracený La Grange. Ale nepochopte mě špatně, přes všechny své nedostatky se *I-War* dá dobře hrát, jen občas trošku nakrkne.

Pokud vás zajímá, jak to celé vypadá a zvučí, tak vězte, že *I-War* je asi nejkrásnější 3D-NEakcelerovaná vesmírná hra,

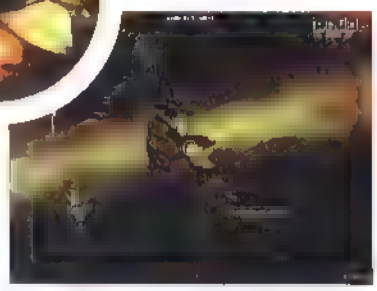
Vyhodou, kterou ocení zejména stoupenci stran středu, je poněkud méně krvavá náročnost *I-War* na hardware. Podle krabice sice vystačíte s P90, pro

ještě *I-War*, je to sice druhák, ale druhák povedený, jakých je málo. Zkuste ho.

**Lukáš Erben**

[illegible] Particle Systems se rozhodli (na naléhání hráčstva, pochopitelně) dodatečně vydat i 3Dfx patch. Takže *I-War* bude nakonec vypadat ještě o něco lépe.

**SCORE 7/10**

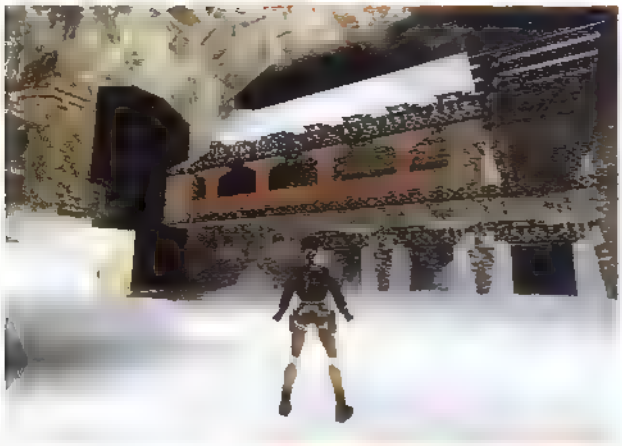


◄ A sakra, vypadá to, že bude opravdu horka.

▼ Temné chodby základny Nezávislé flotily (tj. základny pirátů).

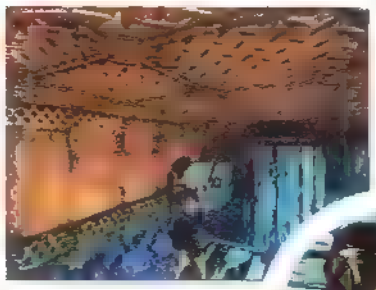
# Tomb Raider 2

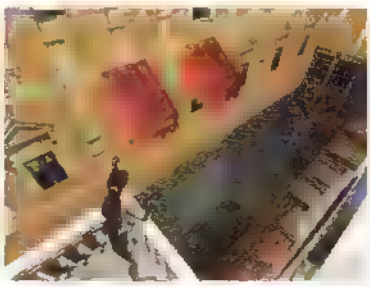
[illegible]

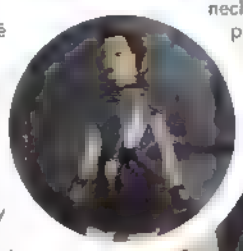


▲ Je potřeba přeskákat přes zbytky rozpadajících se střech. Nervozita hraje svou roli.

▶ Takhle nějak to vypadá v Titanicu dneska.







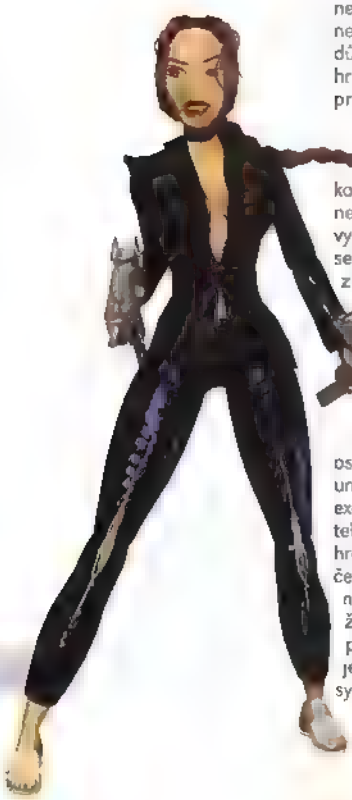
Děj se točí okolo tajemné dýky Xionu, o které legenda říká, že kdo ji ponoří do svého srdce, získá sílu draka. Po dlouha století vlastnil tuto dračí rybičku čínský císař a s její silou i svými armádami odrážel nepřátele od hranic své rozlehlé říše. Ale jak se říká: „Všeho do času, Dallas na věky," a jednoho dne se proti císaři postavili tibetští mniši, kteří mocnému čínskému vládci dýku ze srdce vyjmuli, ten tak ztratil svou sílu a zemřel. Mniši dýku opět ukryli na její původní místo kdesi v čínské zdi a celá věc by tím mohla docela dobře skončit. Neskončila.

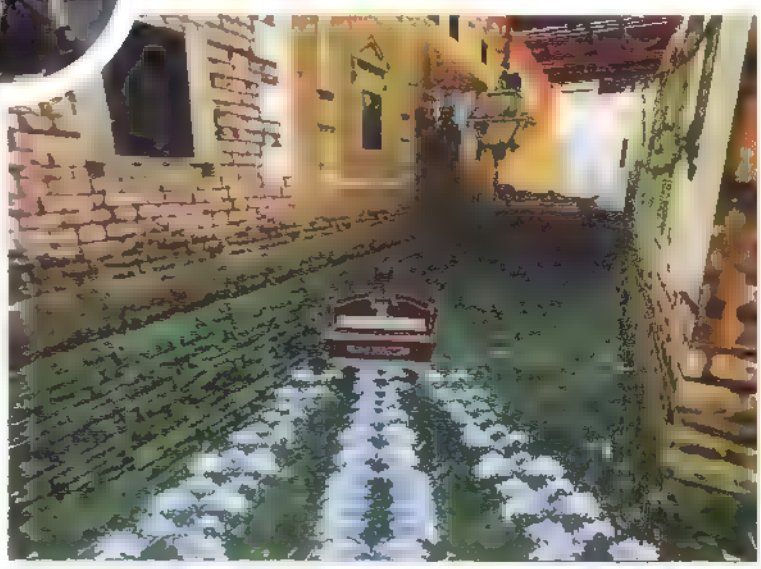
Druhý díl se opravdu pohybuje jen v intencích vymezených prvním dílem, což je celkem pochopitelné, uvědomíme-li si, že hlavním cílem této hry je zopakovat předchozí úspěch, ale i tak je pojetí dvojky výrazně jiné. Určitých změn se můžeme dopátrat už jen na hlavní představitelce. Lara si nechala narůst culík, který se jí pak ve větru rozkošně vlní, prošla plastickou operací ňader, při které dostala nejen silikonové implantáty, ale zručný programátor od Core její přednosti patřičně zaobalil. Na žádost hráčů se Lara naučila šplhat po stěnách, dostala nové zbraně a také svítilnice, kterým si může v temných prostorách svítit. Vůbec se spousta vylepšení týká hlavně sesbíraných přání a komentářů od hráčů, což je myslím jedině dobře.

Další, a vlastně jediný opravdu výrazný prvek hry se částečně odvíjí od výše uvedené základní dějové linie. Dýka Xionu samozřejmě nelaká jen Xenu (chci říct Laru), ale i další dvě strany, jejichž totožnost odhalíte až během hry. Právě tyto další strany zavedou Laru i mimo dávno opuštěné chramy, kobky nebo tunely plné smrtících pastí, které chrání nejrůznější poklady světa, a ve kterých potkáte čas od času jen zatoulaná zvířata, a ne i mezi obývaná místa, což má za následek mnohem více lidských protivníků. I to je překvapivě jedno z přání hráčů, i když já osobně jsem byl s mimozemými nepřáteli docela spokojen.

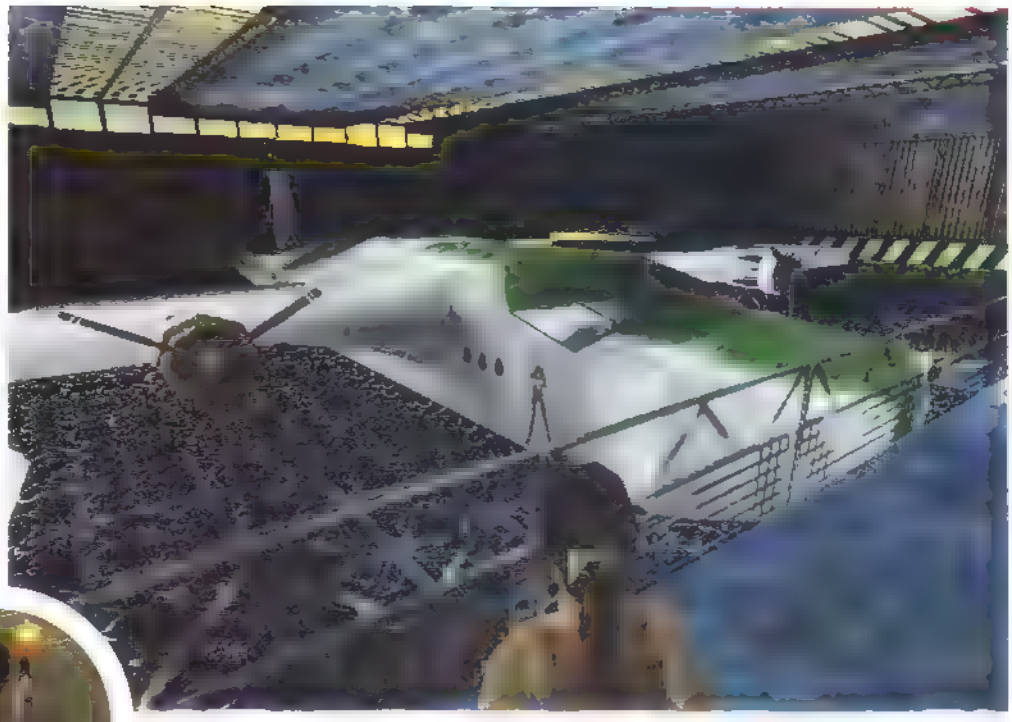
Konečkonců taková virtuální hvězda má své nesporné výhody. Není neposlušná, nemá přehnané nároky na honoráře, je vždy tam, kde ji potřebujete, nestárne (když nechcete) a taky vám nevhodně neotěhotní. Celkem není důvod neudělat s ní další hru, zvláště když se první díl prodával tak dobře.

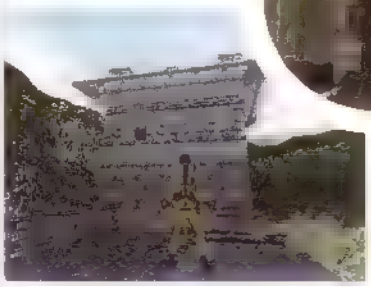
Když se minulý rok objevila téměř neočekávaně hra *Tomb Raider* od tehdy neznámého týmu Core Design, vydávajícího pod začínajícím Eidosem, zřejmě jen málokdo čekal, jaký hit se z ní a z její hlavní hrdinky brzy stane. Tehdy *Tomb Raider*, první hra s atmosférou filmu, odstartoval novou éru akčních adventur. Nijak převratný, ale výborně použitý engine, skvělá volba hlavní hrdinky a hlavně to, že na její postavu bylo po celou hru vidět osvědčený indiana-jonesovský námět, umožňující provést hráče po nejrůznějších exotických místech, a také nezanedbatelný sexuální náboj již zmiňované hlavní hrdinky, to vše vykopla *Tomb Raidera* do čela většiny hitparád a udělalo z něj nejlepší hru roku 1996. Vzhledem k tomu, že se druhý díl objevil relativně brzy po prvním, vyvstala nutně otázka, bude to jen: „Běhej, skákej a střílej Lara, jen ať to sype", nebo se dočkáme něčeho nového?





Abyste mi dobře rozuměli, i ve dvojce se budete občas pohybovat po dávno ztracených městech, chrámech a jeskyních, ale dominantou jsou zde prostory, ve kterých se mohou vyskytovat lidé. V tolik populárních Benátkách, mořských a podmořských komplexech nebo na horách budete zápolit s mnoha akčně-logickými problémy, jejichž hustota a provedení je téměř vražedné. Většina problémů se sice týká otázky: „Jak se dostanu támhle?", ale buďte si jisti, že to stačí. Protože to „támhle", je většinou na druhém konci propasti, za těžkými vraty nebo jinou překážkou a snad nikdy nestačí jen skočit nebo zatahnout za nějakou páku. Navíc se pod vámi neustále něco propadá, ve směru, kam skáčete, se zrovna houpají těžké ocelové háky, ze strany se pohybuje stěna s hřeby a když už náhodou skočíte dobře, skočíte pravděpodobně do nějakého ohně nebo kyseliny. Jednou jsem se dokonce probral hluboko na mořském dně, takže vypadat se nedá a všude tma jako víte kde, nikde možnost záchrany a navíc kolem plaval hladový žralok, který na mě nevrtěl přátelsky ploutví, jak jsem se zpočátku naivně domníval.





*Tomb Raider II* je dělaný s velkou dávkou invence, ale s malou dávkou logiky. Například po některých šikmých stěnách nemohu chodit a jen po nich sklouznu, to beru, i když si myslím, že s určitou dávkou opatrnosti bych třeba po taškových střechách chodit mohl. Po některých zase chodit mohu, ale jen do té doby, dokud se to otorům hodí, pak se na nich mohu jen zachytit (viz kouzlo plátěných střišek). Nehledě k tomu, že většina ostatních plošin je jen o milimetrový kousek výše, než mohu doskočit. Nebo si vezměte oheň, je to bezvadný nápad, když Lara skočí do ohně a začne hořet, ale ona začíná hořet i když je v takové vzdálenosti ve které bych se za normálních okolností ani neohřál (hoří i v případech, kdy zrovna vylezla z vody).

Rovněž nepřátele, kteří mimochodem mnoho inteligence nepobrali, se objevují nejraději na uzavřených místech, která jste právě vystřílel a naprosto nepřicházejí v úvahu, že by se tam kolem vás mohli někudy dostat. Navíc mám [illegible] pocit, že kromě případů, kdy [illegible] nasazuje až po té co se otočíte zády, [illegible] začínají hýbat teprve v momentě, kdy na ně vidím. Naštěstí nebývají živí protivníci příčinou vašeho úmrtí, protože jich [illegible] mnoho není a navíc, jak už jsem řekl, [illegible] v podstatě dost hloupí. Mnohem častěji naleznete svou smrt na dně propasti jejichž druhý okraj se původně zdál tak blízko.

Už první díl podporoval, díky dodatečnému patchi, 3D akcelerátory. Ve dvojce je podpora standardně implementována do hry. Samotný engine pak od prvního dílu doznal také několik změn. Tak především byl trochu vylepšen pohyb kamery. Nemělo by se stávat, že vám Lařino tělo zakryje celý výhled, ale na druhou stranu jste stále nuceni skákat na místo a z míst [illegible] kamera zabírá přednost [illegible] Rovněž už se [illegible] Nekdy to [illegible] je před mnou opravdu propast nebo [illegible] polygon. Také otexturování polygonů vypadá na první pohled výborně, ale při bližším ohledání zjistíte, že na sebe textury pořádně nenavazují. Kromě toho i perspektiva je v této hře poněkud slabší (o to víc, že je díky neustálým skokům odněkud někam potřebnější). I když je engine jako celek dobrý, rozhodně nemá nic společného s precizností *Quaka*.

Závěrem lze říci jen tolik. *Tomb Raider II* je důstojným nástupcem předchozího dílu a pokud mu prominete těch několik chyb, z nichž nejméně polovinu jste prominuli už minule, bude pro vás dobrou zábavou.

**Jindřich Rohlík**

8/10
score

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Core Design |
| Distributor | EIDOS |
| Systém | Win95 |
| CPU | P90 (3Dfx dop.) |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 10 MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Výborné, ale ne dokonale pokračování

**Cheaty**

**VŠECHNY ZBRANĚ A PLNÁ MUNICE**
Vezmi si do ruky zapálenou světlici, pak udělej krok dopředu a krok dozadu (se SHIFTem), otoč se třikrát dokola a skoč dozadu (s ALTem).

**DALŠÍ LEVEL**
Vezmi si do ruky zapálenou světlici, pak udělej krok dopředu a krok dozadu, otoč se třikrát dokola a skoč dopředu.

# 3rd Millenium

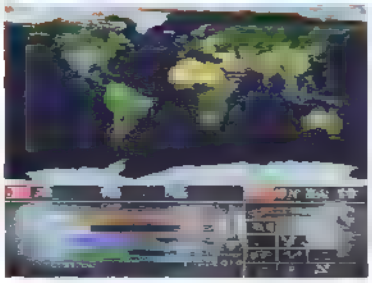
## Boj o moc v příštím tisíciletí aneb stavebnice malého politika

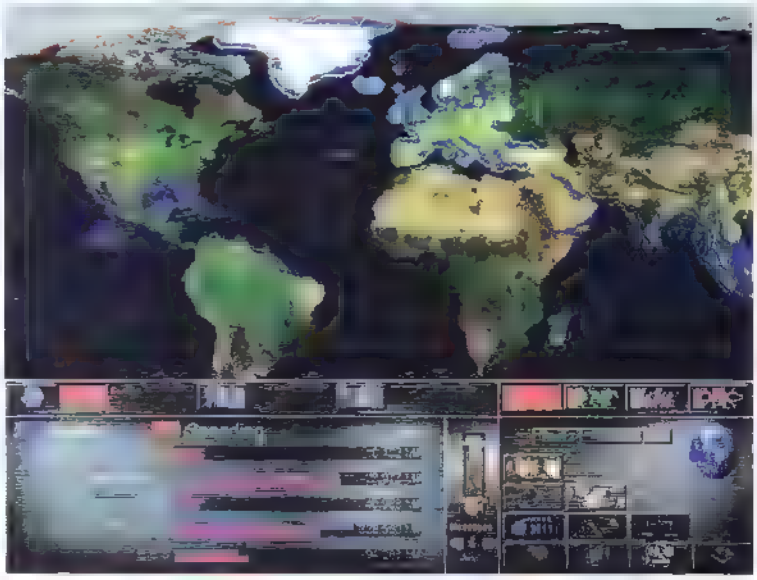
**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Cryo Interactive |
| Distributor | Cryo Interactive |
| Systém | Win95 |
| CPU | P100 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 10 MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Dobrý nápad, hezké provedení, ale pár opravdu znatelných chyb.



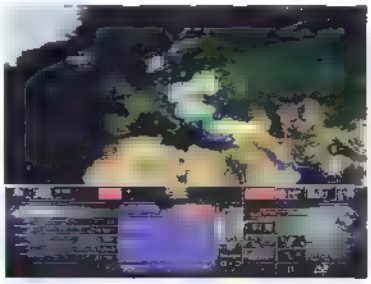


Neobvykle aktivní programátorská firma Cryo nás v poslední době zahrnula spoustou zajímavých her. Většina z nich se blýskla dokonalou grafikou a skvělými nápady. Vzpomeňme například tituly jako *Versailles*, *Atlantis* či *Dreams To Reality*. Projektem *3rd Millenium* se autoři odvážili vyzkoušet si své štěstí na poli strategií. Zdali se jim to povedlo, není otázkou jednoduchou. Jedno je totiž z hlediska velmi komplexní a složitou a to posuzování není otázkou několika dnů hraní.

**Těsně před volbami v roce 2011 (a před každými dalšími) si budete moci zvolit volební program. Ten v podstatě větší měrou ovlivní výsledek, a proto je důležité, aby byl směřován na určitou skupinu obyvatel.**

Třetí tisíciletí, alespoň tak, jak jej bereme my podle křesťanského kalendáře, je za dveřmi. Započne 1. lednem 2001 a tímto datem bude taktéž započato vaše úsilí ve hře. Zde, ještě před rozhodnutím, před které vás *3rd Millenium* postaví, bude výběr malého území, v němž se prvních deset let budete snažit spravedlivě ekonomicky i politicky v odnoutí. Celý svět se v třetím tisíciletí dělí na pět zemí podle kontinentů a vám automaticky připadne ten nejslabší region z celku, který zvolíte. To, jak se vám vedlo, se ukáže hned po skončení prvních voleb 1.1.2011.

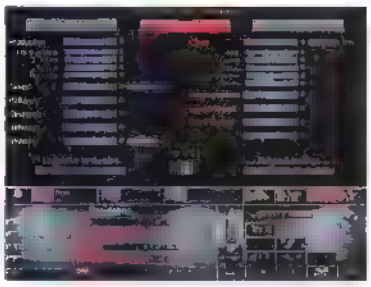
Po dobu vašeho prvního „vládnutí" nemáte přístup k mnoha věcem. Můžete stavět, bourat, měnit daňové zatížení, rozdělovat finance z rozpočtu do různých odvětví, měnit platy a vést výzkumy. Stavby, které máte k dispozici, se samozřejmě v závislosti na pokrocích ve výzkumu mění. Jsou rozděleny do čtyř skupin. První tvoří veškeré výrobní závody, jako továrny, elektrárny, farmy atd. V druhé skupině naleznete vše, co se týká využití nerostných surovin (ropa, uhlí, uranium, žel. ruda, dřevo atp.). Další celek zahrnuje zábavní a ozdravná zařízení, včetně průzkumných vrtů a zón určených k obydlování. Poslední skupina je pak věnována vojenství a výzkumu.

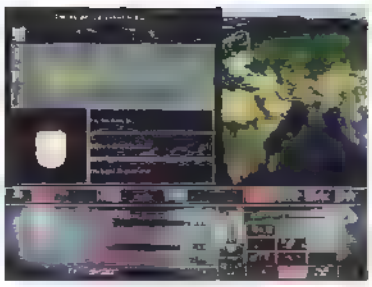


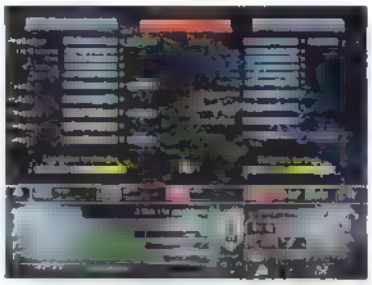
Rozebrat podrobně možnosti finanční politiky by bylo velmi složité a zdlouhavé, a proto jen stručně. Pod tímto menu jsou ukryta „posuvníčka", kterými určujete zvýšení či snížení přidělovaných financí do měst, výzkumů, vojenství a peněženek občanů. Také zde naleznete možnost zvýšit daň z příjmu a DPH a regulovat investice do průmyslu.

Výzkum v *3rd Millenu* je v podstatě shodný s většinou ostatních her. Zvolíte subjekt, kterým se vědci budou zabývat, a za určitou dobu se dozvíte výsledek nějakým způsobem ovlivňující další vývoj.

Těsně před volbami v roce 2011 (a před každými dalšími) si budete moci zvolit volební program. Ten v podstatě větší měrou ovlivní výsledek, a proto je důležité, aby byl směřo-







▲◄ Vždycky se najdou nespokojenci. Tentokrát je to levice.

◄ Program zaměřený na pravicové věřící. Uvidíme.

ván na určitou skupinu obyvatel. Pokud totiž zvolíte pravo evou politiku, určitě neuspějete. Přízeň voličů si získáváte naplánováním dalšího vývoje ekonomiky, demografického růstu, ekologických otázek, ale i návrhem zákonů, mezi něž patří například povinná školní docházka, diskriminace nebo privilegování menšin, podpora zvyšování či snižování porodnosti atd. Je toho opravdu dost a nemá by smysl se tím vším zabývat.

Pokud tyto volby prohrajete, hra končí, pokud ne, teprve začíná. Od této chvíle se musíte snažit se svým zaostalým regionem dohonit ty ostatní ve vaší zemi a pokud se vám povede předehnat hrubý národní produkt jiného území, můžete v něm uspořádat externí volby. Pokud vyhrajete, je vaše. Takovýmto způsobem se můžete dostat k moci prakticky ve všech územích státu, kterých bývá tak okolo pěti. Jakmile jednou stanete v čele celé země, objevují se dvě nová menu. Jedním z nich je mezinárodní obchod, kde můžete upravovat ceny jednotlivých produktů, a to pouze percentuálně, a druhým pak zahraniční vztahy s několika možnostmi spolupráce a unií. Ve funkci prezidenta se vám otevírá i možnost obsadit ostatní státy. Ne vojensky, jak by se mohlo zdát, ale opět chytrou politikou.

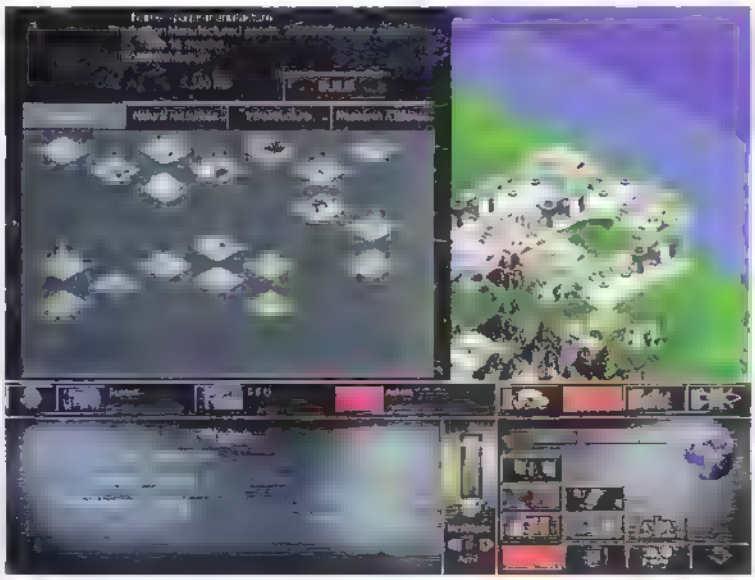
Abych se přiznal, hraní *3rd Millenia*, ač ne příliš úspěšné, mě vcelku bavilo. Vždy jsem si vybudoval fungující ekonomiku, pak jsem zabral pár okolních území a několikrát se mi podařilo ovládnout celou zemi. Dříve či později se ale stalo, že z ničeho nic začalo v jednotlivých územích ubývat obyvatel a pomalu ale jistě se mé panování chýlilo ke konci. Ne, že bych snad neměl k dispozici žádné prostředky, jak situaci vyřešit, ale vzhledem k velkému počtu měst, kdy v každém je potřeba něco udělat či postavit, mne piplání se s ekonomikou brzy přestalo bavit. Představte si, že v každém z nich přibývá obyvatel. Je tedy potřeba dostavovat školy, nemocnice, policejní stanice, divadla, prostě plno věcí, aby obyvatelé byli spokojeni. Na území s třemi až sedmi městy to není zas taková práce, ale pokud máte pod kontrolou takových území pět, znamená to dohromady více jak dvacet měst. Nedokážu pochopit, proč s postupným zvětšováním území nepřinesla hra nějaké zjednodušení. Jedno tu sice je - ikonka používající nárůst budov v jednom městě pro všechna ostatní v daném regionu, ale tahle volba je vzhledem k rozdílným počtům obyvatel vcelku na nic, nehledě na to, že v každém z měst musíte stejně kliknout na ikonku build, a no to, že se mi občas začalo stavět i něco, co jsem vůbec nenavolil.

**Vcelku mě překvapilo, že uprostřed víru pseudouměleckých skladeb, které většina podobných her nabízí, je místo pro skutečnou hudbu.**

Problém by tu tedy byl. Hra se postupem času stává neskutečně náročnou na různé nesmyslné opakování stejných akcí na více místech. Pro někoho, kdo má pevné nervy a výdrž, to zas tak moc neznamená, ale pro mne je to až příliš zbytečné a zdlouhavé. Navíc hra neobsahuje žádné nečekané zvraty či překvapení, a tak se [illegible] trochu stereotypní. Kromě tohoto [illegible] má hra i jiné nedostatky. Vůbec mi nejde do hlavy, proč, když už jednou vynaleznete vykonnější elektrárnu či jiný závod, nemůžete stávající prostě upravit. Naopak musíte vybraný objekt zbourat a na jeho místě postavit nový. To obvykle trvá několik let a pokud se jedná o těžbu, musíte ještě provést průzkum území, což zabírá další rok a je to vzhledem k tomu, že už se tam předtím to samé těžilo, mírně řečeno uhozené na hlavu.

A jedeme dál. Velmi citelně jsem postrádal všelijaké grafy a ukazatele, které jsou v podobných strategiích samozřejmostí. Od toho se pak odvozovalo mé tapání ekonomikou a hledání místa, kde se asi stala chyba. Pomoci by snad mohlo pravidelné novinové zpravodajství, jenž by mělo odrážet stav [illegible] mínění. Ale ouha! Místo aby noviny informovaly vládce o tom, co jeho poddané [illegible] soustřeďují se na takové nesmysly, jako [illegible] podejnost zbraní klesá nebo že [illegible] atomové energie, neboť není [illegible]. To sice informace velmi zají[illegible] vzhledem k tomu, že jsem zbraně [illegible] ani jednu nukleární [illegible] byly k ničemu na nic.

Na skok bych se chtěl také zastavit u hudební stránky. Vcelku mě překvapilo, že uprostřed víru pseudouměleckých skladeb, které většina podobných her nabízí, je místo pro skutečnou hudbu. Hned první skladba, kterou mě hra pohostila, bylo jakési decentní blues vydatně podpořené typicky hlubokým



**Citelně jsem postrádal všelijaké grafy a ukazatele, které jsou v podobných strategiích samozřejmostí.**

hlasem zpěváka černé pleti. Dokonce bych dal krk za to, že jsem tuhle píseň již někde slyšel, ale paměť mi už neslouží, obzvlášť když blues není zrovna má parketa. Ale stejně jsem byl mile překvapen. Ani u tohoto kousku Cryo nepolevilo z vysokého standardu.

*3rd Millenium* není špatná hra. Má nápad, atmosféru i zajímavé zpracování. Má i určitý náboj, který člověka zpočátku chytí. Ale bohužel má i několik nezanedbatelných chyb. A právě ty mají za následek značný propad tak slibně vypadajícího produktu. Pokud je ale mezi vámi rozený ekonom s pevnými nervy a velkou výdrží, jemuž by zmiňované chyby zas tak nevadily, je *3rd Millenium* hra jako stvořená pro něj. Ostatním strategům - dobyvatelům nezbývá než čekat na zrození nového Sida Meiera.

**Tomáš Varoščák**

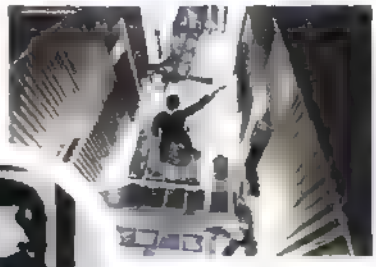
score 6/10

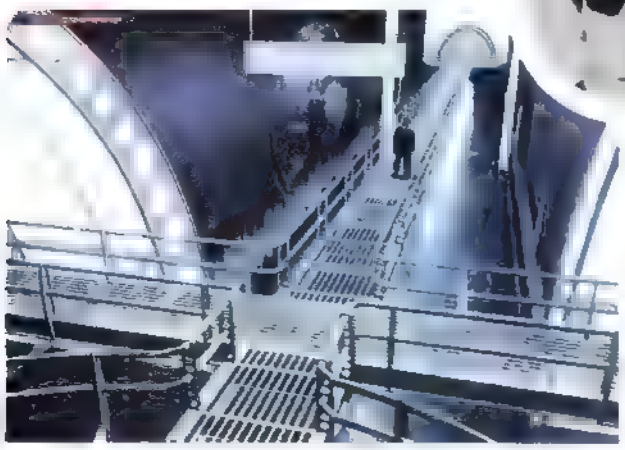
# Men in Black: The Game

**Chráníme Zemi před svinstvem z vesmíru.**

Ve hrami na motivy filmů to bývá těžké, bývají většinou velmi špatné, například *Independence day* byl naprostý propadák a jistě se nalezne i mnoho jiných odstrašujících příkladů. *Men in Black* však ničím takovým nejsou. Vlastně by se dalo říci, že jsou první kvalitní hrou, jejíž předlohou byl film.

V podstatě jde ze začátku o totéž, o co šlo ve filmu, alespoň co se týká příchodu agenta J k MiB. Jednou se takhle v žlutých kalhotách s červenými záplatami procházel svižným krokem James Edwards po New Yorku a najednou mu zapípalo vysílačka, že v jakémsi věžáku je hlášena vloupání. Jako správný policista okamžitě odhodil kablíky a kávu a odebral se do zmíněného domu. Od této chvíle je jeho život (a zvláště smrt) ve vašich rukou. Hned při vchodu do bytu zjistil, že sbírka sošek na stolku je poněkud nekompletní. Ale co se to ozývá z vedlejší místnosti? Není to pocestný? Není. Někdo tam přechází. Jeden opatrný pohled skrz pootevřené dveře vám prozradí, že se jedná o padoucha, který v následujících pěti vteřinách zemře Vynikající. Bomba. Ale ne, BOMBA!! Tik, tak, BUM, život agenta J je předčasně ukončen neúspěšným pyrotechnickým zákrokem. Poté si nahrajete svou poslední uloženou pozici (která pravděpodobně v tuto chvíli ještě neexistuje), a po dalším milionu pokusů o deaktivaci bomby pochopíte, že se zde skrývá první prohnaný puzzle hry. Bomba se totiž musí vypnout přesně ve chvíli, kdy je ciferník na „za pět dvanáct".





Padouchů je ovšem vícero, a tak se vaše věrná beretta rozhodně nenudí. Ale co je to za oknem? Stín ukazuje na velmi sličnou dívku, nicméně detail lnější pohled prozrazuje, že to, co můžete považovat za vlasy až k pasu, je ve skutečnosti OBLIČEJ až k pasu, nekamná to známka emzáka či nepozorného nukleárního fyzika. Po dramatické přestřelce a sáhodlouhé honičce zahrnující i skákání po střechách a vybíjení mimozemšťanových knechtů ufík kapituluje (pokud jste ještě naživu, samozřejmě). Zdá se, že z jednoho záhybu jeho kůže trčí sička. Najednou se ze stínů vynoří Muž v Černém a... země neměla právo praštit vás tak silně do zad.

Od této chvíle je James Edwards mrtev, ať žije agent J! Skončila jedna kapitola života, otevírají se však zcela nové a nečekané obzory. Jinými slovy, úspěšně jste splnili úvodní misi a teď na vás čekají ty pravé, nebezpečné a plné emzáků. Hra by se dala přirovnat ke klasickému *Alone in the Dark*. Na statických obrazovkách vám chodí váš hlavní hrdina, ozbrojený nejrůznějším arzenálem, jehož výčet můžete najít v rámečku. Můžete si pochopitelně vybrat ze tří agentů, „J", „K" a „L", aby vás neunudil pohled na jeden obličej. Každý agent má také své specifické hlášky, kterými komentuje veškeré dění. Svou kariéru začínáte v hlavním stanu organizace MiB v New Yorku. Zde vybíráte další misi, popřípadě trénujete střelbu v simulátoru, ve kterém si můžete vyzkoušet svou mušku. Simulátor nabízí i trénink boje Muže v Černém proti Muži-který-není-v-Černém. Poté, co usoudíte, že jste dostatečně vytrénovaní a že se před vámi bude každý ufoun třást strachy, můžete nastoupit do první mise. Antarktická stanice neodpovídá, může to být porucha na spo-

**konfigurace**

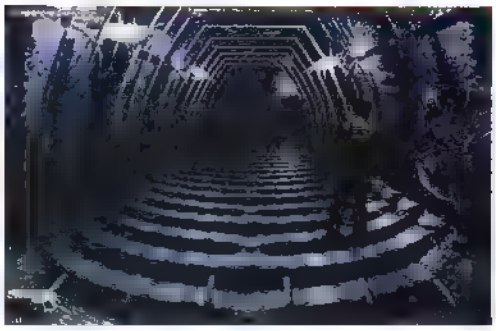
| | |
|---|---|
| Výrobce | Gremlin |
| Distributor | Gremlin |
| System | Win95 |
| CPU | Pentium 100 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 9 MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Obléknete se do černého a vyrazíte proti NIM.

jení, ale také útok mimozemšťanů. Nebudu vás déle napínat, spojení je narozdíl od vědců na základně zcela v pořádku. Domky jsou ale podezřele prázdné, osvětlení taky nějak zvlášť nefunguje, jen ti psi pobíhají. Přicházejí první slova agenta K v zemi věčného sněhu a ledu: „Na co čekáš? Na oficiální pozvání?" nebo „Prasátka, prasátka, otevřete svoje vrátka." Nacházíte různé užitečné předměty, jako například brokovnici, která se v druhé části antarktické mise, tedy v jakémsi emzáckém labyrintu, projeví jako vcelku nepostradatelná záležitost.

Grafika je (s výjimkou animací) opravdu výborná. Zajímavé je, že všechna ta světla a stíny, fantastické prostředí a postavy jsou dílem pouhých 256 barev. Občas je vidět, že trochu větší paleta by hře někdy lila, ale většinu času po hicolaru ani nevzdechnete. Bohužel, není pravda, že nízký počet barev by hru nějak znatelně zrychloval. Přechod z jedné místnosti do druhé trvá občas nepříjemně dlouho, zvláště když se moje CD-Romka s CDčkem od Gremlinů moc nekamarádí. Sahá dlouhé nahrávání pozadí je docela dobrým důvodem pro ukládání pozice v každé místnosti. Dalším důvodem jsou nepřátelské entity, které vám na zdraví moc nepřidají, spíše uberou. Z počátku je emzáků docela málo, kromě míst z vysokou koncentrací potvor; jedno se nachází hned na začátku hry poté, co z vyloupeného bytu sejdete do ů požárním schodištěm. Po takových chvílích se téměř radujete, když spatříte lidský obličej. Ovšem ne na dlouho - zvláště pokud pochopíte, proč mají „lidé" pěnu u úst a divoký pohled. Vaše věrné pěsti a pravá zadní vám však zajistí alespoň mírné prodloužení existence na tomto světě. Možná, že se vám bude příčit zabíjet vlastní soukmenovce - přece jen je to politika, nad kterou by zaplakal i pan profesor Hála ale vězte, že on udajní lidé mohou být zakuklení mimozemšťané. Možná ne, a e



poté, co leží mrtví na zemi to může být stejně jedno.

Zákys. To je slovo, které se vám bude honit hlavou po celou dobu hraní hry. Je to takový ten typ zákysů, při jakých deset, dvacet minut chodíte po jedné obrazovce, zkoušíte všechno na všechno, po půlhodině zakřičíte „heuréka" a během pěti vteřin problém vyřešíte, jako by nikdy neexistoval. Nebojte se, na příští obrazovce najdete další. Většinou funguje na rozřešení problémů ta nejlogičtější varianta - tedy ta, která nikoho z nás nenapadne napoprvé. Hned začátek je plný pořádně těžkých momentů. Prvním je samozřejmě bomba, dále požární schodiště, ze kterého se nejen musíte bezpečně dostat skokem do hromady odpadků, ale rovněž se musíte po zastřelení dvou emzáků dostat z kontejneru. Po bezvýsledném skákání sem a tam v smrdutých odpadcích naštvaně kopnete do jedné ze stran a hle! To je ono. Zábrany padají a vy můžete kráčet vstříc dalšímu dobrodružství (a zákysu).

*MiB* jsou v mnoha aspektech hrou akční, v mnoha klasickou adventurou. Akci je pochopitelně el minace otravných bémáků, popřípadě všeho, co se hýbe. S lidmi máte tu výhodu, že se dají znehybnit vymývačem mozků, nicméně poté z nich zase nedostanete munici či jiné

▲◀ No, vidíš, neměl jsi na mne útočit. Brokovnice ta nezná smilování.

▲ Ufounské podzemí vypadá značně depresivně.

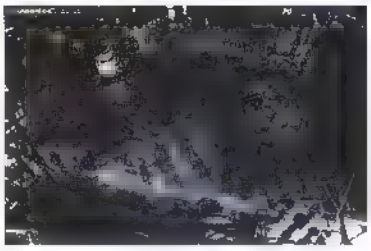
předměty, které mají v držení. Většinou a e při rozhodování mezi humanitou a náboji vyhrávají náboje. Adventurní část spočívá v hledání různých předmětů, nahazování vypadlé elektřiny, logování do počítače a zapínání kamer a podobně. Hudba, na které mi (Ondřej) ve hrách ve mi záleží, se v *MiB* vyskytuje pouze při napínavých momentech, mimoto je to docela ubíjející ucho.

*MiB* nelze hodnotit jinak než kladně. Rozhodně vám zprostředkuje zábavu na delší dobu. Mise jsou poměrně dost rozsáhlé a obtížné, ufouni správně slzící a zbraně opravdu megaprásková. Takže verdikt zní: Berte.

**Agent P(avel Mondschein) a agent O(ndřej Malý).**

score 7/10

▲ Zuřivý kuchtík leží na zemi s vymazaným mozkem. MiB zbraně fungují spolehlivě.



▶ Většina hry se odehrává opravdu „in Black".

**Čím uvítat mimozemšťana?**

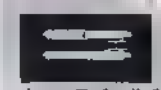
STANDARD SIDE ARM: Klasická MiB pistole, užívána skoro všemi agenty. Mnoho inhumovaných nepřátel má u sebe náboje do tohoto mazlíka.

NOISY CRICKET: Mrňavá pistolka, která dokáže s emzáckým žaludkem udělat divy. Pozor ale na zpětný ráz!

SERIES 4 DE-ATOMIZER: Vylepšená verze pistole, která střílí tři náboje jako dávku. Kohokoli skolí na pár výstřelů.

PULSAR ARM CANNON A PULSAR BLASTER: Zbraně hromadného ničení, které, použity proti jakémukoli ufounovi, vyústí v jeho okamžitou smrt. Mňam. Bohužel do nich nenajdete munici, narozdíl od pistole.

REVERBERATING CARBONIZER: Zbraň značně neoblíbená agenty MiB. Její první série explodovala v ruce, druhá vysílala pouze uklidňující hudbu, což na nepřátele zrovna destruktivně nepůsobilo.



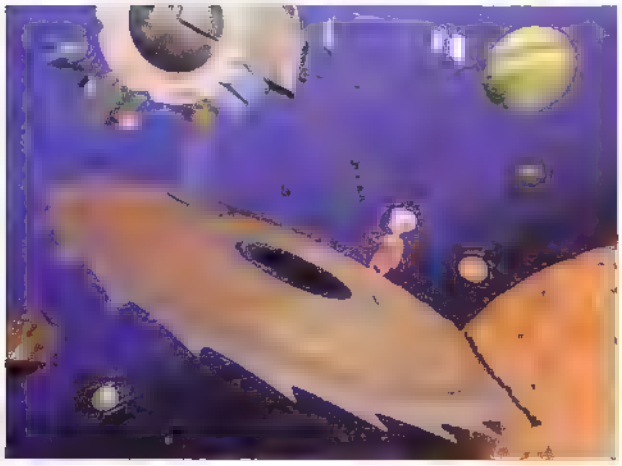
NEURALYSER: Již z filmu známá tyčinka na vymývání mozku obyvatel, kteří viděli na vlastní oči mimozemšťany. Bohužel, fungují pouze na lidi, a máte jen dva náboje.

# Dementia

## Logika? To snad ne!

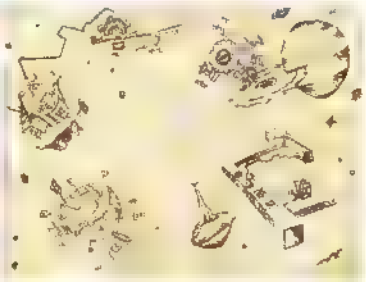
Co to vlastně je realita? Jak je definována? Drtivá většina lidí na této planetě bere za samozřejmý fakt, že věci jako duch, mořská panna, drak, mluvící králík či výhra v loterii mezi realistické věci zrovna nepatří. Na druhou stranu jsou tací, kteří mají realitu jen za jakousi záchrannou síť, která brání lidské bytosti vypadnout z běhu událostí, které jsou jí pochopitelné. A jestli mají pravdu, pak za touto sítí se dějí věci, které si člověk snad ani nedokáže představit. Možná se jednou budou lidé usmívat, když si uvědomí, jak jsme byli krátkozrací a neviděli skrz tu síť. Ale ať to bude jakkoli, nikdy se realita nerozšíří o věci, které na oznete v *Dementii*.

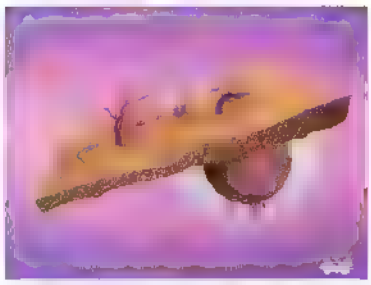
Proč by tomu tak nemohlo být? Protože *Dementia* je příliš nesmyslná. Celý děj se



odehrává v neuvěřitelně surrealistickém světě, kde důvod a logika jsou vzhůru nohama. Realita si jen odpykává nějaký trest, klečí v koutě na hrachu a vůbec se nezajímá, co se děje. Hlavní postavou je drobet schizofrenická babička, která balancuje na hranici normality a snaží se zachránit svou rodinu. Tu totiž unesl, jak už to tak bývá, Velký Králík. Ona se mu zkrátka nelíbila, že se v rodině mluví o tom, jestli má být na smetaně nebo s česnekem. A tak obrátil všechny fyzikální zákony naruby a celou rodinu unesl. Schválně za sebou zametal stopy a naschvál vytvořil několik prapodivných světů s prapodivnými místy a prapodivnými postavami. Tedy alespoň toto je nejpravděpodobnější vysvětlení. Také je možné situaci pochopit jinak: babičce haraší a vypila moc kávy s whiskou.

Když hra začne, je babička sama doma a přemýšlí, jak sakra získat od toho divného králíka tu kuchařku. Ona babička je opravdu trochu mimo a spíš než rodina ji zajímá její kniha receptů. Ta obsahuje mraky receptů, včetně různých úprav králíka, a bylo tedy od únosce docela mazané, že ji vzal s sebou. Nezbývá než vyrazit. Problém ovšem je, že rodinná vila se vznáší někde v hlubokém vesmíru (devět) a nedá se jen tak odejít dveřmi. Naštěstí





to babča vyřeší a ve speciálně upravené pračce pro cestování vesmírem odletí. I v průběhu tak primitivní operace jí však brání několik skutečností. Tak především je pračka zablokovaná zhruba desetimetrovým kusem kolejí ležících napříč koupelnou. Musí je tedy vypodložit uprostřed a potom je něčím těžkým na jednom konci převážit. Nic se k tomu nehodí víc než babiččina podprsenka (inventář) obsahující dostatek věcí. Když tedy obsahuje dostatek všeho možného, stačí ji hodit na ten vyvýšený konec kolejí a raketoplán je volný. Cože? Že to nikomu s vás nedává smysl? To nic, s tím se počítá.

Když tedy babička opustí vilu, má přístup celkem do šesti různých světů, kde každý z nich má ještě své podsvěty. Kromě stovek předmětů, které se zdají být nějak přenášené, respektive každý v ostně nikam nepatří nebo patří jinam (to je věta), často babička potká nějakou postavu. S postavou se dá pochopitelně mluvit, ale logickou dopověď už tak

často zase nedostanete. Ona babča mluví dost b bsti. Ona se prostě vykecává a vykecává. Přitroublá postava to pochop telně velmi často nepochopí, a tak vznikají četné kom ické situace. Aby toho nebylo málo, kromě výše uvedeného si ještě neustále něco brb á pro sebe.

A co vlastně dělá, když nemluví? Babička má spoustu talentu na vše možné. Jak tak jezdíte kurzorem, mění se podle toho, jestli se s tím č ním předmětem dá něco dělat. A tak babička prozkoumává skoro všechno, na co narazí, spoustu věc sbírá a spoustu věcí nechává být. To, co posbírá, si pochopitelně cpe do podprsenky - a není toho málo. Většina věcí je k něčemu užitečná, ale najde se dostatek takových věcí, které k ničemu nejsou a jen ztěžují už tak dost chaotickou situac . Ono pro drat se inventorářem a vyzkoušet nějakou věc se sice snadno řekne, ale hůř udělá. V *Dementii* se totiž zásadně šroubovák nepoužívá ke šroubování, záchod rozhodně neslouží k tomu, aby si babička ulevila, a koneckonců i ta pračka neslouží k pran.

Odhalit jednotlivé hádanky a rébusy v celé *Dementii* je záležitost hodná opravdu tvr dého hráče. Vše je komplikovanější ještě v tom směru, že nestačí předměty jen sbírat a někde jinde používat. Máme zde také možnost věci přesouvat. Když se po naklknutí na nějakém předmětu kurzor změní do speciálního tvaru, je možné s předmětem hýbat po obrazovce. Například přicucnutý zvon na čistění odpadů v sejfu není možné jen tak sebrat, ale je nutné za něj zatáhnout. Kliknete, držíte, táhnete a pustíte myšítko. Snadné. Ale není to tak pořád. Zde je jasné, že je zapotřebí táhnout směrem od sejfu, to je jeden z mála případů. Situace je bohatší v tom, že člověk musí přemýšlet, jestli by nějaký předmět nebylo lepší mít na jiném místě. Ať už proto, že poslouží babičce k sundání něčeho ze skříně, nebo jenom něčemu v něčem zabrání.

**Veškeré lokace jsou 3D renderované a neprirozený pohyb postaviček jen podtrhuje zvrácenost logiky v babiččině světě**

Grafika v *Dementii* výborně vystihuje celou naladu hry. Veškeré lokace jsou 3D ren derované a nepřirozený pohyb postav - ček jen podtrhuje zvrácenost logiky v babiččině světě. Tento neuvěřitelný balíček šest nelogických světů je navíc doprovázen dostatečně divnou hudbou a neméně divnými dialogy. Vše na poměrně vysoké úrovni. Veškerý ten nesmysl je na pěti cédéčkách a to se musí bohužel měnit dost často. Nepostupujete tedy od jedničky k pětce, ale měníte vždy př přechodu do jiného světa. Bohužel, je nutné přechazet poměrně často, zv ášť když člověk zrovna neví co dělá. A to neví poměrně často. *Dementia* mne ale bavila. Je to něco nového, něco, co tu ještě nebylo. Něco tak šíleného, že Monty Python je proti tomu docela normá ní. Asi ne každému se to bude líbit, vědecky založení jedinci budou možná znechuceni, a e ti ostatní, ve kterých je ještě trocha té dětské logiky-ne ogiky, budou potěšeni. Zároveň musím říci, že není dobré si kupovat *Dementii* v případě, že jste adventure nikdy nehráli nebo jste jich hráli jen pár. Je to skutečně ve ce náročná hra, a na spoustu figlů jsem přiše jen díky tomu, že už jsem něco podobného někde v dě."

**Honza Chlebek**

◄ Tak tohle obrazovka u Karla rozhodně zvítězila (BTW - víta že přispívá do auditoria „Latex & Rubber" na MAME... )

● Evidentně nesledovala Šanci pro 3000000

Stačil malý zásah sekyrkou a je z něj hlava otevřená jedna radost.

score 7/10

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Telstar |
| Distributor | Electronic Studios |
| Systém | Win95 |
| CPU | P 100 |
| Paměť | 16MB |
| Harddisk | 5MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Velmi originální nejen po stránce děje, ale i po těch ostatních.

# Temüjin: The Capricorn Collection

Warning, warning! Chlumák - zdravotník varuje! Tuto hru nelze doporučit klaustrofobikům.

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | SouthPeak Interactive |
| Distributor | SouthPeak Interactive |
| Systém | Win95 |
| CPU | Pent um 90 |
| [illegible] | 16 MB |
| [illegible] | 30 MB |
| Multiplayer | ne |

**verdikt**

Lehce originální nápad jak oživit žánr interaktivního filmu ve slabém zpracování

▲ Muzea mě nikdy nebavila, až teď

◄ Tohle bych jako beranidlo rozhodně nepoužil.

► Upír podnikatel.

▼ Vařila myšička kašičku

Představte si takové muzeum S osi třinácti místnostmi Máte to? OK Tak si k tomu připočtěte fakt, že po celou dobu hraní této šesti CDečkové hry se z tohoto fadního labyrintu ani na okamžik nevzdálíte Ozvalo se ve vás vaše klaustrofobické já? Ve mě ano. A to hned na druhém CDečku. Je to něco, jako kdyby vás někdo zavřel v panelákové garsonce na dva týdny a nepustil vás ven Obávám se, že to by neposílilo ani Nietzscheho

Na druhou stranu si připočtěte, že celé muzeum je detailně zpracováno za pomoci filmové digitalizace, včetně všech exponátů, takže ze začátku jsem si připadal, jako bych se ocitnul v nějakém edutainmentu (což této hře připočítám jako klad)

Ovšem důležité je, jak se tato hra hraje a jakou má atmosféru Nutno říct, že alespoň ze začátku se podařilo autorům nasát látku, ze které se dá něco vytřískat. Vždyť mongolské báje, pověsti a rituály jsou pro většinu lidí vybavených multimediálním PCéčkem opředeny rouškou tajemství a neznalosti, takže je určitě radost s touto látkou pracovat Bohužel se obávám, že autorům se příliš nepodařilo udržet hutnou hororovou atmosféru po celou dobu hraní hry, i když z počátku jsem se domníval, že právě atmosféra a příběh budou právě nejsilnější zbraní této hry Bohužel se tomu tak nestalo, takže můžeme přikročit k technickému zpracování

K několika málo kladům této hry musí být připočtena velice kvalitní

## Video Reality očima jeho tvůrců

Video Reality je uceleným systém pro vývoj adventure her ve vlastní roli. Ve své podstatě se jedná o systém stojící na pomezí mezi Video Click-and-Play a Rendered-on-the-Fly (např. *Dragon Lore 2* vs. *Dreams to Reality*). Hlavním plusem pro hráče je fakt, že díky tomuto revolučnímu systému se nemusíte pohybovat pouze v prostoru hry pouze po předrenderovaných či nafilmovaných cestách, ale máte možnost téměř volného pohybu v grafické kvalitě, o které se nemůže 3D-hrám ani zdát.

Vývojářům zase určitě bude imponovat komplexní ucelenost našeho systému, neboť jsme pamatovali na všechno. Scénáře jdou do našeho systému exportovat rovnou z Wordu (viz obrázek), díky speciálním ladícím sekvencím jde vyladit gameplaying v neuvěřitelně krátké době a navíc jsme pamatovali i na méně šikovné programátory, neboť kromě toho, že celá knihovna tohoto systému podporuje ActiveX, jsme, taktéž pod ActiveX, připravili i několik puzzlů, které můžete okamžitě a bez problémů použít ve svých projektech.

Vývoj Video Reality samozřejmě není u konce a s rozmachem DVD, které pokládáme za ideální médium pro produkty vytvořené v tomto systému, lze počítat s mohutným nástupem produktů v kvalitě Video Reality projektů. Navíc počítáme do budoucna i se začleněním 3D objektů do našeho systému, včetně podpory nejrůznějšího 3D hardwaru.

Doufáme, že projektů postavených na systému Video Reality bude úspěšně přibývat a pilotní projekt *Temüjin: The Capricorn Collection* nezůstane osamocen.

*Všechny výše uvedené informace jsou čerpány z informačních materiálů firmy SouthPeak Interactive*

digitalizace všech filmečků. Není divu, vždyť filmařina je pro firmu SouthPeak primární obživou, ke které si rozhodla na stará kolena přibrat i nějaká ta počítačová multimédia. Právě proto mě ale trochu zklamaly herecké výkony některých protagonistů, které byly stejně věrohodné jako Schwarzeneggerův pokus o vytvoření postavy melancholického intelektuála, či Bruce Leeova eskapáda, jež měla vyjádřit dojetí nad vyvražděním celé jeho rodiny (asi sedmapadesáti osob, ženy a dětí nepočítaje).

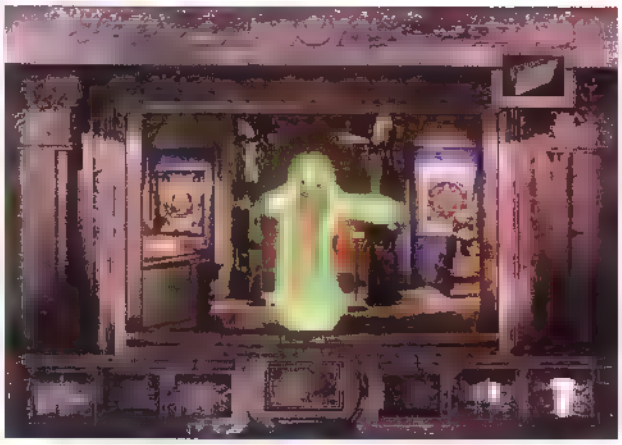
Za zmínku také jistě stojí téměř smrtelná obtížnost celé hry. Abyste mi rozuměli - já osobně mám velice rád obtížné hry. A espoň hra vydrží o to déle (dodnes si s pocitem uspokojení vzpomenu na Rattkin Ruiny ve *Wizardrech*). Ale musí to být chytře obtížná hra. Systém pokus - omyl - zoufalství za příliš elegantní příklad nepočítám. Navíc zde je kombinován se systémem zkus všechno na všechno a přitom hledej jednopixelové předměty. Mě to moc nezaujalo. Možná někoho, kdo si do Annonce podává inzeráty typu: „Hledáme psa pro SM hrátky. Zn. Pitbull - to je rasa," by mohl tento herní systém zaujmout, ale obávám se, že tímto výčet nadšených obdivovatelů této hry končí.

Jako protiklad je zde nutno uvést velice příjemně zpracované puzzly typu zabíjení švábů či skládání obrázků, které jsou zpracovány až s nevídanou nápadností, kterou bych po přečtení předchozího odstavce asi nečekal.

Zkrátka *Temüjin: The Capricorn Collection* je hra plná kontrastů: kvalitní digitalizace videa vs. špatné herecké výkony; nesmyslně řešená obtížnost vs. pěkné puzzly; nekvalitní programové zpracování vs. kvalitní hudba, tajuplný příběh vs. rozmělněná dějová koncepce, dlouhá trvanlivost vs. celá hra se odehrává až na příliš malém

► Že by to holčička byla součást expozice ?

▼ Jé, puclík, že by Adolf ?



▲ Všechny digitalizované sekvence jsou velice dobře technicky zpracovány, a dosahují kvalit klasických CD-I disků

prostoru jednoho muzea. Takže teď čtenáři militký: „Voll!"

**Petr Chlumský**

P.S. Jakákoliv podoba s osobou žijící a podávající si inzeráty do Annonce je čistě náhodná, takže se v žádném případě nemůže jednat ani o Andreje

**score 5/10**

## Video Reality vs. autor tohoto článku

V partii věnované systému Video Reality, tak jak ho vidí jeho autoři, jsou všechna fakta (až na jednu výjimku) pravdivá. Tou výjimkou je reklamní tlach o volném pohybu v prostoru hry. Video Reality funguje tak, že při přesunu z místa na místo se dá lehce myší rozhlížet v omezeném úhlu do stran. Na statických místech je vašemu oku dovoleno dívat se v celém rozsahu 360 stupňů. Jinak koncept zpracování této hry zůstává stejný jako u mnohých dřívějších projektů na této bázi - chození z místa na místo po předrenderovaných či předfilmovaných cestách. Zkrátka ke stolu se dostanete jenom jedním způsobem a ke dveřím použijete tuto nesmyslně dlouhou cestu jenom proto, že tu kratší nikoho nenapadlo zpracovat.

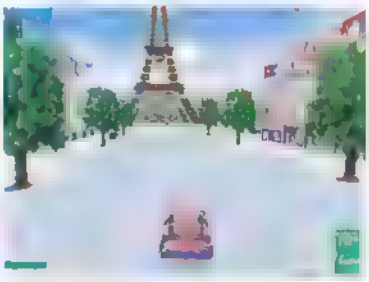
Navíc mám pocit, že je Video Reality pěkně odfláknutým způsobem naprogramované, neboť na mé konfiguraci (P133, 64 MB RAM, 4 MB WRAM grafická karta s interním přenosem 1 GB, HW akcelerace videa) běžela hra sice použitelným způsobem, ale o nějakém převratném zážitku nemohlo být díky trhanosti ani řeči. A to prosím *Temüjin: The Capricorn Collection* vlastně běží v malinkatém okně.

Zkrátka nic moc. S Omni3D, kterým je zpracován kupříkladu *Atlantis*, nelze v žádném případě srovnávat.

Navíc díky razantní podpoře dalších vývojářů se vlastně obávám, že výrok o následovnících *Temüjina* bychom měli spíše brát jako výhrůžku, neboť nás čekají hry se stejným technickým zpracování, se stejnými puzzly a se stejně kolísavou hratelností.

◄ Představte si, představte si, co jsem měl dnes k obědu...

▼ Není nad pohled na dětící sopku.



# Twisted Metal 2

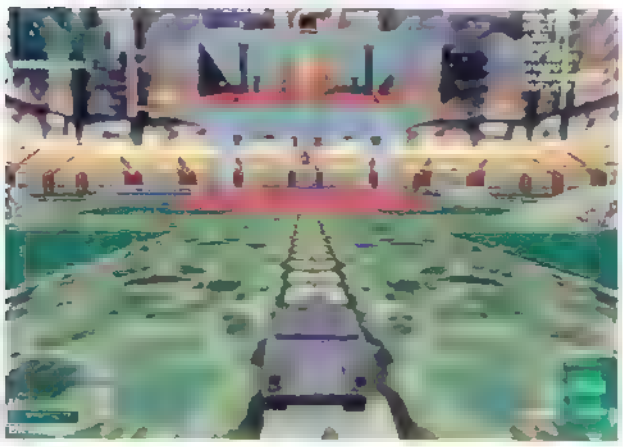
## Vše, co jste kdy chtěli zkusit s autem, ale báli jste se to udělat...

Vlastníte řidičský průkaz? Ne? Ale jezdili jste alespoň někdy na kole, tříkolce, či jakemkoliv jiném dopravním prostředku? Jestliže ano, tak jste určitě zažili ten pocit, kdy vás někdo nějakým ošklivým způsobem předjede či se před vás nacpe, jen proto, aby se někam dostal o sekundu dřív, a vy byste ho za to nejraději nabrali, vytlačili ze silnice nebo alespoň zabrzdili, ve chvíli, kdy se vám lepí na paty a snaží se dostat před vás. Ale neděláme to (tedy většina z nás), protože máme morální zábrany a také proto, že existují zákony, které by nám patřičně změnily náš budoucí život. Na počítači ale žádná omezení nejsou, může se vše. I to co nás napadá v takových situacích. A když řeknu, že v nové hře firmy Sony Interactive je dokonce nutné takové kroky dělat, aby jste přežili, je asi všem jasné o jaký styl že se to jedna.

Jak před časem řekl slavný Mr. Atkinson (alias Mr. Bean) v jednom pořadu o jeho lásce k automobilům, všichni si ve svém voze připadáme jako ve své pevnosti, kde můžeme dělat vše, co se nám zlíbí. Ve hře *Twisted Metal 2* je vaše vozidlo, záměrně neříkám auto, jelikož některá vozítka k němu mají opravdu daleko, vlastně to jediné, co vás alespoň chvíli chrání před ošklivou smrtí rukou některého z vašich protivníků. Čeká vás celkem osm tratí, na nichž budete muset dokázat, jak pevně dokážete svírat volant a spoušť kulometu. Každá z tratí se nachází v jiném koutě světa. Začíná se na závodním okruhu v Los Angeles, dále se putuje do malé arény v Moskvě, boje pokračují v ulicích Paříže, v kráterech Amazonie, na střechách domů v New Yorku, mezi krami v Antarktidě, pod lopatkami mlynů v Holandsku a klání končí v ulicích Hong Kongu. Pouze té slavo „klání" celkem přesně vystihuje, o co na všech těch místech vlastně půjde. Není totiž cílem dojet první, či se alespoň zúčastnit, ale vyřídit jakýmkoliv způsobem všechny protivné protivníky, nehledě přitom ani na jedno z pravidel fair play.

**Speciální zbraň je silnější než všechny zbraně, jež můžete v bojových arénách nalézt, a vždy se po určité době znovu obnovuje.**

Jelikož hra *Twisted Metal 2* má asi stejně daleko k realitě, jako Kelly Family ke skutečně poslouchatelné písničce, nikoho asi nepřekvapí, že auta jezdí po vodě, lávě, skáčou po střechách domů a v Paříž se dokonce mohou pomocí speciálního výtahu á la teleport dostat i na Eiffelovu věž či projet po umělecké galerii. K dispozici je prostě vše, co může udělat jednotvárné ničení protivníků trochu zábavnějším. Tedy tak úplně vše ne. Stále se nabízí srovnání se hrou *Carmageddon* a proti ní zábavnost „Zkrouceného kovu číslo 2" trochu pokulhává. V *Carmageddonu* šlo totiž závody dokončit i projetím příslušného počtu kol té které trati, srážky často končily v bezmocných polohách na střeše, neustálé napětí gradoval ubíhající čas a když už nic, alespoň se člověk mohl bavit různými netradičními přejížděními



◄ Pagoda v barvách Benzíny, nebo Benzína ve tvaru pagody.

▶ Procházka v trávě.

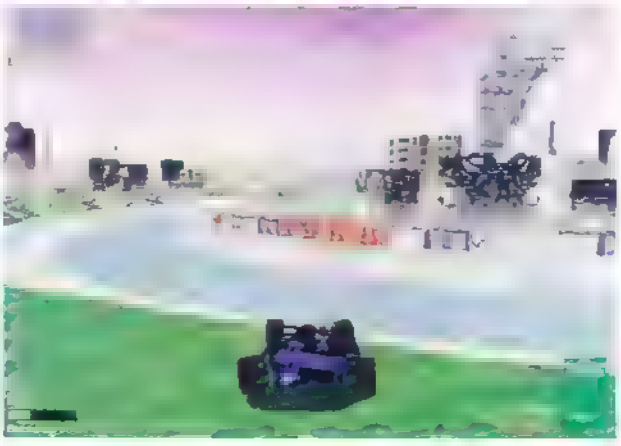
▼ To je výhled, co? Na Eiffelovce jak v autokině.

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Sony Interactive |
| Distributor | Sony Interactive |
| System | Win95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 70MB |
| Multiplayer | 3–5 |

**verdikt**

Poměrně zajímavé automobilové řádění, jemuž však k dokonalosti přece jen něco chybí.



▲◀ Taky máte rádi maroženoje? Já hrozně...

▲ Poslední rozloučení před smrtí.

okolnějších diváků, za což byl také patřičně ohodnocen. Nic takového však *Twisted Metal 2* nenabízí anebo jen v omezené míře. Projet stanovenou trasou nelze, jelikož tam žádná není, auta se vždy vrací na všechny čtyři (nebo dvě), jako kočky padající ze střech domů po zásahu jednou z bot naštvaných nájemníků. Jediný čas, který ve hře ubíhá je ten váš a přejíždět lidi sice jde, ale musí se složitě hledat, protože jsou tak vzácní jako kiwi v roce 1986 na pultech Ovoce a zeleniny, a nepřináší to ale absolutně žádné uspokojení. Ne že je totiž převálcovat frajerským smykem za pomoci ruční brzdy, jak jste možná zvykli, ale pouze čelním nárazem, po němž odlétnout půl kilometru daleko, snad do teplých krajin. Navíc vás za tento čin ani nikdo nepochválí, ani vám nevynadá, skoro mám dojem jako kdyby to tam bylo navíc.(...ale já jsem opravdu úplně normální! Pusťte mě ...).

Pokud snad patříte mezi čeleď úředníckou a výše vyjmenované tratě jste si mrknutím oka ihned spočítali, získali jste tak magické číslo, jež stojí v řadě za sedmičkou a předchází číslu devět. Je dáno součtem dvou a šesti a také šesti a dvou. To stejné číslo se neustále objevuje všude ve hře a získali by jste ho tedy i sečtením všech vozidel, která jsou pro velké klání k dispozici vybrat ..., pokud však k výsledku přičtete minus čtyři. Je jich tedy přesně dvanáct (tím mě bohužel autoři převezli, asi to nebude tak magická hra, jak se na první pohled zdála). Každé z nich má samozřejmě, jak již to tak bývá, jiné vlastnosti a jinou speciální zbraň. Jejich tvary jsou opravdu různorodé. Od motorky a americké limuzíny, přes různé sportáky, až k pohřebnímu a policejnímu vozu, bagru, formuli a jakémusi dvoukolovému monstru s plošinkou mezi koly jako místem pro řidiče. Zkratka fantazii se meze nekladou.

Speciální zbraň je silnější než všechny zbraně, jež můžete v bojových arénách najít, a vždy se po určité době znovu obnovuje. Liší se u každého vozidla a souvisí většinou nějakým způsobem s jeho účelem. Například bagr ničí ostatní mocnými údery svého rypadla a pohřební vůz zase vypouští kruté duchy, ne nepodobné těm, co odnesli do pekla moc ošklivého vraha Patricka Swayzeho ve filmu Ghost. Každé z vozidel také dosahuje jiných maximálních rychlostí a má jinou výdrž. Což je však celkem samozřejmé, jelikož nikdo z nás by asi nečekal, že jeho vůz předjede na dálnici slušně nadupaný bagr.

Zbraně, které na různých místech arén nacházíte, jsou rozmanité a celkem nápadité. Jejich celkem sedm, takže si můžete společně se speciální zbraní vybrat z dvakrát čtyři různých druhů zbraní (a hele přece jen...). K dispozici jsou samozřejmě rakety zaměřované i nezaměřované. Dále nějaký ten dynamit, který létá po prostranství tak dlouho, dokud nezasáhne

takovou věcičku má, ví o čem mluvím, filtrovaní filtruje, světla svítí, stěrače stírají a klakson troubí. Bez něj těžko říct, já už sem si zvyknul na trochu jiný druh kávy, ale kdo chce kam ... no vždyť to znáte. Síťová hra je také samozřejmostí a skoro mám pocit, že bude tím hlavním důvodem pro koupi u většiny potencionálních zájemců. Může hrát, jak jinak, více než sedm a méně než devět hráčů najednou, a to hlavně proto, že na toho devátého by už nezbylo žádné vozidlo. Všichni majitelé počítačových heren v naší republice zbystřete ušiska.

**Zbraně, jež na různých místech arén nacházíte, jsou rozmanité a celkem nápadité. Jejich celkem sedm, takže...**

nějaký cíl, či mu neshoří doutnák, bomba, jež se musí položit a pak na dálku odpálit, napalm, který, pokud to umíte, může zapálit protivníka, v opačném případě vás, a blesk, jenž vyzvedne vašeho nepřítele do výšky a udělá kolem takový maglajs, že by ho i zkušená hospodyně uklízela minimálně několik týdnů.

Posoudit zpracování *Twisted Metalu 2* je stejně jako s mnoha ostatními tituly poslední doby dost složité, jelikož hra podporuje 3D akcelerátory. Při použití některého z nich je vše v pořádku, kdo

Mám pocit, že hře *Twisted Metal 2* přece jen trochu něco chybí, aby se stala takovým hitem, jakým byl již zmiňovaný *Carmageddon*. Hlavně proto jsem ji ohodnotil tak, jak jsem ji ohodnotil. Na druhou stranu však pokud se podíváte jakého výsledku dosáhla, pochopíte asi, proč jsem jí nemohl dát o bod více, ani kdybych stokrát chtěl. Magie je magie a s tím se zkratka nedá nic dělat.

**Petr Slováček**

score 7/10

# Combat Chess

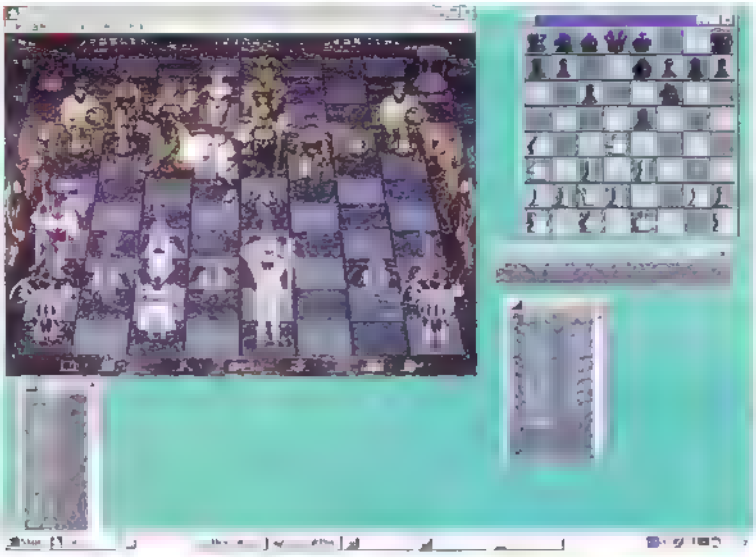
Šachy jsou jednou z nejrozšířenějších stolních her vůbec. Někteří jimi předvádí své kombinační schopnosti, jiní se pouze baví.

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Empire |
| Distributor | Empire |
| Systém | Win95 |
| CPU | P90 |
| Paměť | 8 MB |
| Harddisk | 7 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

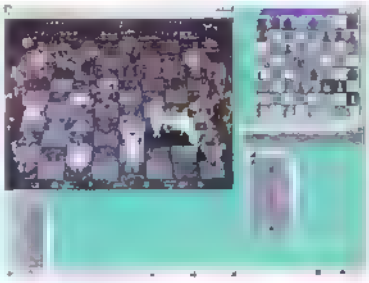
Slabá šachový simulátor nevhodně okořeněný nudnými a zdržujícími animacemi



◄ Tomáš oznámil tah na H12 a zaznamenal tak v pořadí druhý out v dějinách šachu (ten první byl pochopitelně Cimrmanův).

▼ Jak je vidět, šachy a firebally přece jen jdou k sobě.

Stejně jako mnoho jiných stolních, koretních a vůbec ostatních zábavných her, také šachy se dočkaly svých počítačových ztvárnění. A není jich málo. Vzpomeňme jen seri *Chessmaster*, různé variace na téma *Battle Chess* a jiné bojovné nápady. Nemíním se příliš tajit svou skepsí k druhé skupině programů, neboť šachy, jakožto inteligenčně a co se pozornosti a přemýšlení týče velmi náročná hra, vyžadují plnou soustředěnost a klid, pokud se má odvést dobrý výsledek. Tím tedy chci zavadit o vyloženě zbytečné animace, kterých, pokud se desetkrát opakují, máte stejně za chvíli plné zuby a pochybné rušící zvukové elementy, nemluvě již o technohudbě v pozadí.



Předchozím odstavcem jsem vám kompletně představil recenzovanou hru. Jde o tradiční šachy s bojovými animacemi při braní jednotlivých figur, hromadou pozvuků a nepříliš vhodným soundtrackem (pokud se tedy dá vůbec mluvit o vhodnosti doprovodné hudby). Nebuďme ovšem hnidopiši a řekněme otevřeně, že to zas tak zlé není. Stejně jako u většiny dnešních produktů může hráč nastavit požadované parametry hry, a tak pokud se mu nelíbí animace či hudba, může je jednoduše vypnout. Tím se dostává do lepší atmosféry pro hraní šachů a může se více soustředit na sledování soupeřových tahů.

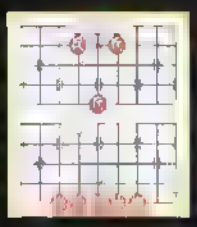
Co se zpracování týče, je *Combat Chess* typicky windowsovská hra, kdy můžete pozorovat několik okének a v každém z nich se ukazuje něco jiného. Mezi standardní mnou používaná okna patří 2D náhled na šachovnici (pro lepší orientaci), sebrané figury (pro přehled) a soupeřovo přemýšlení (to proto, že jsem občas zaspal vlastní tah). V tomto směru ovšem musím poznamenat, že *Chessmaster 5000*, kterého jsem mimochodem před nedavnem hrál, měl totéž okna a navíc chytřeji vymyšlená (nezavírala se při minimalizaci hlavní šachovnice). Celkově vzato byl vlastně poslední *Chessmaster* mnohem lepší. Dával totiž větší důraz na propracovanost samotné hry, a ne na kyčovitost, a tím se stal daleko lepším šachovým simulátorem. *Combat Chess* bych spíše označil za kabaretní revue. Šachový program obsažený v tomto multitématickém svazku je sice dobrý, leč pohybuje se hluboko pod vysoko nasazenou laťkou. Plusem je samozřejmě nastavitelná obtížnost přes sílu protivníka a frekvenci dělání chyb, což u *Chessmastera 5000* nebylo. Ale stejně. Pokud jste šachovými fandy, kupte si lepší hru, a pokud se vám líbí cirkus, zajděte třeba k Berouskovi. *Combat Chess* postrádají nápad a kvalitní zpracování šachové simulace.

**Šachy, jakožto inteligenčně a co se pozornosti a přemýšlení týče velmi náročná hra, vyžadují plnou soustředěnost a klid**

**Tomáš Varoščák**

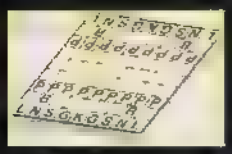
score 4/10

**z orientální kuchyně**



**Xiang Qi**

Čínská obdoba západních šachů je opět něčím odlišným. Hrací plocha se skládá z 64 políček s řekou uprostřed a dvěma paláci na každé straně a je obdélníkového tvaru o stranách 9 a 10 polí. Figury najdeme v Xiang Qi jak stejné jako v šachách (král, věže, jezdci, pěšáci), tak i rozdílné (sloni, stráže a kanóny), ale úkol zůstává stejný. Dát mat soupeřovu králi. Další odlišností je i kladení figur, které se namísto na pole pokládají na body (místo doteku čtyř čtverců) a taktéž jejich pohyb, který je i není stejný jako u standardních šachů.



**Shogi**

Hra, zvaná též japonské šachy, se od těch obyčejných liší několika zásadními pravidly. Šachovnice obsahuje 81 políček (9x9) oproti tradičním 64 (8x8) a také figurky jsou jiné. Shogi se hraje s osmi druhy figur, jmenovitě král, dva zlatí generálové, dva stříbrní, dva jezdci, dva kopiníci, věž, střelec a devět pěšáků. Základní rozestavení si můžete prohlédnout na obrázku a rozdílů v pravidlech je tolik, že zde na to není místo. Za zmínění ovšem stojí fakt, že vzaté figurky se neodstraňují, nýbrž je ten, kdo je vzal, může nasadit na šachovnici a použít jako své.

# Prodejna, která přijde za vámi...

Pouze zásilková služba

# novinky na pc cd-rom

## pc cd-rom – hry

| | |
|---|---|
| 11th HOUR | 599 |
| 1942 PACIFIK AIR WAR | 599 |
| 1944 ACCROS THE RHINE | 599 |
| 688ATTACK SUB/CHUCK | 799 |
| 688I HUNTER KILLER | 2199 |
| 7TH GUEST/DUNE | 1199 |
| 7TH QUEST | 599 |
| 7TH LEGION | 1999 |
| 9 | 999 |
| A10-CUBA | 1499 |
| A10 SILENT HUNTER | 1799 |
| ACCESS ALL AREAS | 1199 |
| ACES COLLECTION | 1199 |
| ACTJA SOCCER CLUB EDITION | 1699 |
| **ACTUA SOCCER 2** | **1599** |
| AEGIS | 1499 |
| AFTERLIFE | 399 |
| AFTERSHOCK QUAKE DATA DISK | 1199 |
| AGE OF RIFLES CAMPAIN | 599 |
| AH-64 APACHE LONGBOW GOLD | 1899 |
| AH-64D APACHE LONGBOW | 1499 |
| ALBION (CZ) | 799 |
| ALIEN TRILOGY (CZ) | 799 |
| ALL NEW WORLD OF LEMMINGS | 599 |
| ALPHASTORM | 599 |
| AMBER JOURNEYS | 1999 |
| AMERICAN CIVIL WAR | 699 |
| ANGEL DEVOID | 499 |
| ANVIL OF DAWN | 1249 |
| APACHE LONGBOW | 999 |
| ARC OF TIME | 599 |
| ARCADE POOL/OVERDRIVE | 99 |
| AREA 51 | 799 |
| ARCHIMEDEAN DYNASTY (CZ) | 799 |
| ARMORED FIST 2 | 6 |
| ASMODEUS | 999 |
| ASSAULT RIGS | 599 |
| ATF GOLD | 1999 |
| ATF NATO FIGHTER | 499 |
| ATLANTIS (CZ) | 1899 |
| ATOMIC BOMBERMAN | 1299 |
| AZREAL'S TEARS | 1499 |
| BACK TO BAGHDAD | 1599 |
| BACK WOODS BILIARDS | 999 |
| BAD MOLO | 1649 |
| BAKU BAKU | 1299 |
| BANZAI BUG | 1249 |
| BASEBALL | 1599 |
| BASS TOURNAMENT 96 | 1399 |
| BEAST&BUMPKINS (CZ) | 1799 |
| BATTLECRUISER 3000AD | 1499 |
| BATTLEGROUND ANTIETAM | 1499 |
| BATTLEGROUND GATYSBURG | 1499 |
| BATTLEGROUND SHILOH | 499 |
| BATTLEGROUND WATERLOO | 1499 |
| BATTLES OF ALEXANDER | 1699 |
| **BATTLES OF NAPOLEON** | **1799** |
| BENEATH A STEEL SKY | 799 |
| BETRAYAL AT KRONDOR | 399 |
| BIG RED RACING | 499 |
| BIG RED RACING/POWER F1 | 1999 |
| BIOFORGE | 599 |
| **BLADE RUNNER** | **2299** |
| BLOOD & MAGIC (CZ) | 399 |
| BLOOD BOWL | 1199 |
| BREAKTHRU | 499 |
| BRIDGE | 999 |
| BROKEN SWORD (CZ) | 1499 |
| BROKEN SWORD 2 | 1999 |
| BUD TUCKER (CZ) | 999 |
| BUG | 1399 |
| BUG 2 | 1699 |
| BUZZ ALDRIN | 699 |
| CAESAR II | 1499 |
| CANNON FODDER 2 | 599 |
| BENEATH THE STEEL SKI | 799 |
| CAPITALISM PLUS | 1799 |
| CARMAGEDON | 1599 |
| CASINO DELUXE 2 | 1499 |
| CASINO GOLD GAME | 699 |
| CHESSMASTER4000 TURBO | 599 |
| **CHESSMASTER 5500** | **1799** |
| CITY OF LOST CHILDREN | 1699 |
| CIVIL WAR | 599 |
| CIVILISATION 2 | 1999 |
| CIVILIZATION | 599 |
| CIVILIZATION ADVANCED | 1499 |
| CIVILIZATION II SCENARIO | 699 |
| CIVILIZATION II + MISE | 1999 |
| CLANDESTINY | 999 |
| COLONIZATION | 599 |
| COLONY 28 (CZ) | 599 |
| COLOSUSS CHESS | 399 |
| COMANCHE 2.0 | 599 |
| COMANCHE 3.0 | 1799 |
| COMMAND&CONQUER | 1699 |
| COMMAND&CONQUER DATA DISK | 749 |
| COMMAND&CONQUER GOLD | 1799 |
| CONFLICT IN CIVILISATION | 799 |
| CONQUER | 699 |
| CONQUEST EARTH (CZ) | 1599 |
| CONQUEST OF THE NEW WORLD | 999 |
| CONSPIRACY | 699 |
| CONSTRUCTOR | 1599 |
| CREATURE SHOCK | 699 |
| **CROC (CZ)** | **1599** |
| CROW CITY OF ANGEL | 1999 |
| CRUSADE | 1299 |
| CRUSADER NO REGRET | 999 |
| CRUSADER NO REMORSE | 599 |
| CYBER GLADIATORS | 1599 |
| CYBERDOME | 999 |
| CYBERSTORM | 1399 |
| DAGGERFALL-ARENA 2 (CZ) | 1999 |
| **DARK EARTH** | **1599** |
| DARK FORCES | 799 |
| DARK REIGN | 1599 |
| DARKER | 699 |
| DARKLIGHT | 1499 |
| DAYTONA USA | 1799 |
| DEADLINE | 599 |
| DEADLY GAMES | 999 |
| DEATH RALLY | 1199 |
| DEATH WARE | 1199 |
| DEATHDROME | 1599 |
| DECATLONE | 599 |
| **DEFCON 5** | **1999** |
| DEFCON 5 | 1399 |
| DESCENT | 599 |
| DESCENT 2 | 699 |
| DESTINY | 1799 |
| DESTRUCTION DERBY II | 2199 |
| DIABLO | 2099 |
| DIABLO-NOVE MISE | 599 |
| DIE HARD TRILOGY | 2199 |
| DIGIT (PRO MALE DETI) (CZ) | 499 |
| DISCWORLD II | 2199 |
| DOOM II | 799 |
| DOWN IN THE DUMPS | 1599 |
| DRACI HISTORIE (CZ) | 399 |
| DRAGON DICE | 1699 |
| DRUID | 899 |
| DUKE NJKEM 3D (CZ) | 699 |
| DUKE NJKEM PLUTONIUM PACK | 1199 |
| DUKE ZONE | 799 |
| DUNE | 599 |
| DUNE 2 | 599 |
| DUNE/ROBOCOP | 999 |
| DUNGEON KEEPER (CZ) | 1799 |
| DUNGEON MASTER II | 649 |
| EARTH 2140 (CZ) | 999 |
| EARTHSIEGE 2 | 1499 |
| EARTWORMJIM/PITFALJO | 1699 |
| **EASTERN FRONT** | **1499** |
| ECSTATICA 2 | 2399 |
| EF2000 EVOLUTION+MISE | 1699 |
| ELITE 2 | 499 |
| ELK MOON MURDER | 1599 |
| EMPEROR | 1999 |
| EXTREME ASSAULT (CZ) | 1599 |
| EXTREME PINBALL | 1199 |
| F/A-18 HORNET | 1499 |
| F 15 STRIKE EAGLE III | 599 |
| F 15 FALCON (CZ) | 1599 |
| **F-22 ADF** | **2299** |
| F 22 LIGHTENING | 1699 |
| F14 FLEET DEFENDER | 599 |
| FABLE (CZ) | 999 |
| FABLE ORIGINAL | 1999 |
| FADE TO BLACK | 599 |
| FEEBLE FILES | 1699 |
| FIELDS OF GLORY | 599 |
| FIFA 97 | 599 |
| **FIFA 98** | **1499** |
| FIFA SOCCER MANAGER | 1499 |
| **FIGHTERS ANTHOLOGY (CZ)** | **1799** |
| FINAL DOOM | 599 |
| FIRESTORM THUNDERHAWK | 499 |
| FIRO & KLAWD | 799 |
| FLASHBACK | 799 |
| FLASHPOINT KOREA | 199 |
| FLIGHT | 1199 |
| FLIGHT SIM 6.0 WIN95 | 2499 |
| FLIGHT UNLIMITED | 599 |
| FLIP OUT | 1199 |
| FLIPPER | 1199 |
| FLYING CORPS | 1499 |
| **FLYING CORPS GOLD** | **1699** |
| FORK IN THE TAIL | 999 |
| FORMULA 1 | 2399 |
| FRAGILE ALEGIANCE | 1699 |
| FULL THROTTLE | 599 |
| FX FIGHTER TURBO | 1699 |
| G-NOME | 1099 |
| GABRIEL KNIGHT | 399 |
| GABRIEL KNIGHT 2 | 999 |
| GENDER WARS (CZ) | 499 |
| GENE MACHINE | 1499 |
| GENE WARS | 1599 |
| GOBLINS 1+2 | 399 |
| GOBLINS 3 | 399 |
| GOOKA | 799 |
| GRAND PRIX | 599 |
| GRAND PRIX 2 (CZ) | 499 |
| GRAND PRIX MANAGER | 699 |
| GRAND PRIX MANAGER 2 | 1999 |
| GREAT NAVAL BATTLES | 499 |
| HANDS OF FATE | 649 |
| HARDCORE 4x4 | 799 |
| HARDLINE | 899 |
| HARDWAR | tel |
| HARPOON II ADMIRALS EDITION | 1599 |
| HARVESTER | 1699 |
| HARVEST OF SOULS (SHIVERS 2) | 1799 |
| HAUNTED HOUSE | 199 |
| **HEAVY GEAR** | **1699** |
| HELLBENGER | 1299 |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 | 1849 |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 DATA DISC | 799 |
| **HELLFIRE** | **tel.** |
| HERETIC | 699 |
| HEXEN | 699 |
| HEXEN 2 | 1799 |
| HEXEN 20 NEW MISSIONS | 499 |
| HIND-APACHE | 1199 |
| HISTORY OF THE WORLD | 1899 |
| HOOK/LEGEND OF KYRANDIA | 899 |
| HUMANS 3 | 799 |
| HUNTER HUNTED | 1599 |
| HYPERBLADE | 1799 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER II | 499 |
| CHAOS ENGINE | 899 |
| CHESSMASTER 5000 | 1699 |
| CHESSNET | 499 |
| CHRONICLE | 1799 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 499 |
| HAVE NO MOUTH AND MUST SCREAM | 1399 |
| **I WAR** | **2099** |
| ICE & FIRE | 999 |
| IGNITION | 1599 |
| **IMPERIALISM** | **1999** |
| IMPERIUM GALACTIKA (CZ) | 1599 |
| INCA COLLECTION | 1499 |
| INCREDIBLE HULK | 999 |
| INDEPENDENCE DAY | 1599 |
| INCUBATION (POKRAČOVANI BATTLE ISLE) | 1599 |
| INDY CAR RACING 2 | 1499 |
| INTERNATIONAL MOTO X | 1999 |
| INTERNATIONAL RALLY CHAMP (CZ) | 1599 |
| INTERSTATE 76 | 1599 |
| JACK NICKLAUS 4 | 1999 |
| JAMES BOND | 1499 |
| **JEDI KNIGHTS (CZ)** | **1999** |
| JET FIGHTER II | 1699 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 499 |
| JUDGE DREAD | 599 |
| **KAPITALISMUS DE LUXE (CZ)** | **799** |
| KATAPULT (CZ) | 299 |
| KINGS QUEST VII | 399 |
| KNIGHT CHASE | 699 |
| KRAZY IVAN | 1599 |
| KYRANDIA III | 699 |
| LABLASTER | 799 |
| LANDS OF LORE | 899 |
| **LANDS OF LORE 2 (CZ)** | **1799** |
| LARRY VI | 849 |
| LAST DYNASTY | 999 |
| LAST RITES | 999 |
| LBA | 599 |
| LBA 2 (LITTLE BIG ADVENTURE 2) | 1799 |
| LEGACY OF KAIN | 1499 |
| LEGEND OF KYRANDIA | 599 |
| LEISURE SUIT LARRY COLLECTION | 999 |
| LEMMINGS 3D | 699 |
| LEMMINGS PAINTBALL | 699 |
| LHX CHOPER/BIRDS OF PRAY | 699 |
| LIGHTHOUSE | 1499 |
| LINK 386 | 599 |
| LINKS 98 | 1999 |
| LODE RUNNER | 799 |
| LOMAX | 1899 |
| **LONGBOW 2** | **1599** |
| LORDS OF MIDNIGHT | 499 |
| LORDS OF THE REALMS 2 | 1849 |
| LOST EDEN | 599 |
| LOST IN TIME | 399 |
| LOST VIKINGS | 1699 |
| LUCASARTS ADVENTURE | 1699 |
| LURE OF TEMPTRESS | 499 |
| MAX (CZ) | 799 |
| M1A2 ABRAMS | 1799 |
| MADDEN 97 | 1799 |
| MAGIC CARPET 2 | 599 |
| MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS | 199 |
| MAGIC CARPET PLUS | 599 |
| MAGIC THE GATHERING | 1649 |
| MAGHESTER UNITED | 499 |
| MANIC KARTS | 849 |
| MARBLE DROP/PINNBAL 97 | 1299 |
| MASTER LEVELS OF DOOM | 1099 |
| MASTER OF ORION 2 (CZ) | 1499 |
| MAURICE ASHLEY CHESS | 1599 |
| MDK (CZ) | 1499 |
| MECHWARRIOR 2 EXPANSION PACK | 999 |
| MECHWARRIOR MERCENARIES | 1899 |
| **MEN IN BLACK** | **tel** |
| MERIDIAN | 1699 |
| METAL RAGE | 799 |
| MICROCOSM | 699 |
| MIND GAME | 799 |
| MISE C&C A WARCRAFT 2 | 699 |
| MONKEY ISLAND 1.2 | 799 |
| MONSTER TRUCKS | 2199 |
| MORE DUKE | 499 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 699 |
| MOTORACER + CURSE DISK | 1999 |
| MUMMY | 1199 |
| MUPPETS INSIDE | 1499 |
| **MUTARIUM (CZ)** | [illegible] |
| MY FIRST TRIP ARAUND | [illegible] |
| NASCAR 2 | [illegible] |
| NAVY STRIKE | [illegible] |
| NBA 97 | [illegible] |
| NEED FOR SPEED 2 | [illegible] |
| NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION | [illegible] |
| **NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION** | [illegible] |
| **NETSTORM** | [illegible] |
| NEVERHOOD | [illegible] |
| NEXT SPACE | [illegible] |
| NHL 97 | [illegible] |
| **NHL 98** | [illegible] |
| NIHILIS | [illegible] |
| **ODDWORLDS: ABE'S ODDYSEY** | [illegible] |
| OFFENSIVE | [illegible] |
| OIL EMPIRE (CZ) | [illegible] |
| OLYMPIC GAMES (CZ) | [illegible] |
| OLYMPIC SOCCER (CZ) | [illegible] |
| OUTLAWS | [illegible] |
| **OUTPOST 2** | [illegible] |
| OSADNIC (CZ) | [illegible] |
| **OVERLORD** | [illegible] |
| OVERLORD | [illegible] |
| **PACIFIC GENERAL** | [illegible] |
| PANDEMONIUM | [illegible] |
| PANDORA DIRECTIVE | [illegible] |
| PANZER DRAGON | [illegible] |
| **PANZER GENERAL 2** | [illegible] |
| PARANOIA (CZ) | [illegible] |
| PARANOIA 2 (CZ) | [illegible] |
| PERFECT WEAPON | [illegible] |
| PGA 96 WIN | [illegible] |
| PGA GOLF TOUR 96 | [illegible] |
| PGA TOUR | [illegible] |
| PHANTAS MAGORIA | [illegible] |
| PHANTAS MAGORIA 2 | [illegible] |
| PINBALL 3D GREEP NIGHT | [illegible] |
| PINBALL DREAMS DELUXE | [illegible] |
| PINBALL ILLUSION | [illegible] |
| PINBALL MANIA WINDOWS | [illegible] |
| PIRATES GOLD | [illegible] |
| PLAY TIME | [illegible] |
| POLICE QUEST COLLECTION | [illegible] |
| POPULOUS/POWERMONGER | [illegible] |
| POPULOUS 3 (CZ) | [illegible] |
| POWER F1 | [illegible] |
| POWER POKER | [illegible] |
| PREMIER MANAGER 97 | [illegible] |
| PRINCE OF PERSIA COLLECTION | [illegible] |
| PRIVATEER II THE DARKENING | [illegible] |
| PRO PINBALL TIMESHOCK | [illegible] |
| PROKLETI FRIDENL | [illegible] |
| PRIHODY Z GALSKE ZEMĚ | [illegible] |
| PSYCHIC DETECTIVE | [illegible] |
| PUSH OVER | [illegible] |
| QAD | [illegible] |
| QUAKE | [illegible] |
| **QUAKE 2** | [illegible] |
| QUEST FOR GLORY IV | [illegible] |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | [illegible] |
| RALLY | [illegible] |
| RALLY 2 NEW TRACK | [illegible] |
| RALLY II | [illegible] |
| RAMA TRILOGY | [illegible] |
| RAYMAN | [illegible] |
| REALMS OF THE HAUNTING | [illegible] |
| REBEL ASSAULT 2 | [illegible] |
| RED ALERT (CZ) | [illegible] |
| RED ALERT AFTERMATCH | [illegible] |
| RED ALERT-COUNTER STRIKE | [illegible] |
| REDNECK RAMPAGE (CZ) | [illegible] |
| RELOADED | [illegible] |
| RENEGADE | [illegible] |
| RETURN FIRE | [illegible] |
| REVOLUT ON X | [illegible] |
| REZIDENT EVIL | [illegible] |
| RIPPER | [illegible] |
| **RIVEN - MYST 2** | [illegible] |
| ROAD RASH | [illegible] |

# novinky pro playstation

| | |
|---|---|
| WARRIOR | 699 |
| WILLIAMS | |
| ADVENTURE | 1799 |
| ON'S REQUIEM | 699 |
| HON X | 1299 |
| 97 | 799 |
| HOMICIDE | 499 |
| D MAX | 799 |
| AS EXTREME TENIS | 1699 |
| WARRIORS | 1599 |
| R | 599 |
| ED PLANET | 1799 |
| MER | 599 |
| MER 2 | 1699 |
| **EAMER RALLY** | **1599** |
| ENDS | 1499 |
| BLE GOLF | 1199 |
| ISLE SOCCER | 599 |
| HS 2 | 1499 |
| , MISSION PACK | 699 |
| **EN KINGDOMS** | **1799** |
| N | 799 |
| W OF THE EMPIRE | 2199 |
| DOW WARRIOR (CZ) | 599 |
| S | 799 |
| T HUNTER | 1499 |
| T HUNTER DATA DISK 1 | 999 |
| T HUNTER DATA DISK 2 | 799 |
| TEE | 999 |
| T | 499 |
| TV | 699 |
| TV 2000 NETWORK | 1499 |
| WLR | 1199 |
| N SORCERER 1+2 | 549 |
| THE SORCERER 2 | 599 |
| TREAM 5000 | 999 |
| AM | 1499 |
| E QUEST COLLECTION | 999 |
| QUEST IV | 499 |
| HASTE | 599 |
| TER | 2099 |
| **LLCROSS (CZ)** | **999** |
| MANN | 699 |
| | 1699 |
| OMMAND | 2099 |
| CONTROL 3 | 499 |
| ENERA | 1799 |
| TRAIL (CZ) | 499 |
| REK DEEP SPACE | 1499 |
| REK GENERATION | 1999 |
| REK HARBINGER | 499 |
| PANTHERS 2 | 1799 |
| **Y NAD RIVOU (CZ)** | **1699** |
| | 1599 |
| | 1699 |
| OMMANDER | 599 |
| IBSY | 599 |
| F 2000 | 899 |
| UZZLE FIGHTER 2 | 799 |
| TREET FIGHTER TURBO | 499 |
| TARDUST | 299 |
| DOVA KLETBA (CZ) | 499 |
| ATE PLUS | 599 |
| ATE/UFO | 799 |
| SHOCK | 599 |
| | 1499 |
| DATA EF2000 | 799 |
| | 599 |
| | 699 |
| 2000 | 599 |
| ON | 1599 |
| TOR FUTURE SHOCK | 1099 |
| TOR SKYNET | 199 |
| DE | 2199 |
| E | 1499 |
| PSONS | 1799 |
| OSPITAL | 1999 |
| PARK | 599 |
| | 1199 |
| CH | 499 |
| ANS WAR | 599 |

| | |
|---|---|
| TIE FIGHTER | 799 |
| TILT | 599 |
| TIME COMMANDO | 1799 |
| TIME PARADOX | 999 |
| TOMB RAIDER (CZ) | 499 |
| **TOMB RAIDER 2 (CZ)** | **1699** |
| TOP SPEED | 599 |
| TORINS PASSAGE | 799 |
| TOTAL ANNIHILATION | 1899 |
| TOUCHE ADVENTURES | 499 |
| TOWER ASSAULT | 599 |
| RACER | 999 |
| TRANSPORT TYCOON | 599 |
| TRASH IT | 899 |
| TRI LEBKY TOLTEKU | 1199 |
| TURBO BLACK JACK | 999 |
| UFO | 599 |
| ULTIMA VIII PAGAN | 599 |
| **ULTIMA ON LINE** | **1999** |
| ULTIMATE DOOM | 699 |
| UNDER A KILLING MOON | 699 |
| UNLIMITED WARRIORS (CZ) | 299 |
| URBAN RUNNER | 1699 |
| US NAVY FIGHTER 97 | 2299 |
| V FOR VICTORY | 999 |
| VAMPIRE DIARE | [illegible] |
| VIRTUAL COP | [illegible] |
| VIRTUAL FIGHTER | 1799 |
| VIRTUAL KARTS | 599 |
| VIRTUAL SNOOKER | 699 |
| WAGES OF WAR | 1499 |
| WAR COLLEGE | 1399 |
| WAR WIND | 1699 |
| WAR ZONE | 999 |
| WARCRAFT | 599 |
| WARCRAFT 2 70 MISI | 1299 |
| WARCRAFT 2 DELUXE | 2099 |
| WARCRAFT II EXPANSION PACK | 899 |
| WARLOROS 3 | 1899 |
| WARRIORS | 1399 |
| WATERWORLD | 1799 |
| WETLANDS | 499 |
| WING COMMANDER II | 599 |
| WING COMMANDER III CL | 799 |
| WING COMMANDER IV | 1699 |
| WING COMMANDER KILRATHI SAGA | 999 |
| **WING COMMANDER: PROPHECY (CZ)** | **1599** |
| WIPEOUT | 799 |
| WIPEOUT 2097 | 2399 |
| WIZARDRY GOLD | 1499 |
| WOODRUFT | 999 |
| WORLD RALLY FEVER | 599 |
| **WORMS 2 (CZ)** | **1499** |
| WORMS REINFORCEMENTS | 699 |
| WORMS UNITED | 599 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 1499 |
| WWF WRESTLEMANIA | 599 |
| X-COM APOCALYPSE (CZ) | 1799 |
| X-COM TERREOR FROM THE DEEP | 699 |
| X-COM UNKNOWN TERROR | 1599 |
| X WING COLLECTORS EDITION | 799 |
| X WING VS TIE FIGHTER | 2099 |
| YODA | 999 |
| Z (CZ) | 1499 |
| Z XTRA | 499 |
| **ZORK GRAND INQUISITOR** | **1599** |
| ZORK COLLECTION | 1599 |
| ZORK NEMESIS | 1499 |
| ZPC | 1399 |

## playstation – hry

| | |
|---|---|
| 2XTREME | 799 |
| 3D LEMMINGS | 899 |
| 4-2-2 | 1799 |
| ACE COMBAT 2 | 1799 |
| ACTUA SOCC CLUB EDIT | 2199 |
| **ACTUA SOCCER 2** | **2099** |
| ADDIDAS POWER SOCCER | 2199 |
| ADVENTURE OF LOMAX | 2299 |

| | |
|---|---|
| AGILE WARRIOR | 1899 |
| AIR COMBAT | 999 |
| ALIEN TRILOGY | 999 |
| ALL STAR SOCCER | 1999 |
| ALLIED GENERAL | 2499 |
| ANDRETTI RACING | 999 |
| BATMAN FOREVER COIN | 1799 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 | 2199 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 999 |
| BATTLESTATION | 2499 |
| BLACK DAWN | 2299 |
| BLAMMACHINE HEAD | 1999 |
| BLAST CHAMBER | 1499 |
| BLAZING DRAGONS | 1999 |
| BEDLAM | 2399 |
| BUST A MOVE 2 | 999 |
| CARNAGE HEART | 1799 |
| CASPER | 2199 |
| **COLONY WARS** | **2299** |
| COMMAND & CONQUER | 2299 |
| CRYPTA | 2199 |
| CRASH BANDICOOT | 999 |
| [illegible] | 1199 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 1199 |
| [illegible] | [illegible] |
| DARK STALKER | [illegible] |
| DARLIGHT CONFLICT | [illegible] |
| DAVIS CUP TENNIS | [illegible] |
| DESTRUCTION DERBY | 999 |
| DIE HARD TRILOGY | 1199 |
| DISRUPTOR | 1999 |
| DOOM | 2499 |
| DRAGONHEART | 1799 |
| **DUKE NUKEM 3D** | **tel.** |
| EXCALIBUR | 2399 |
| EXHUMED | 2199 |
| EXTREME GAMES | 1999 |
| FADE TO BLACK | 1199 |
| FIFA 96 | 1199 |
| FIFA 97 | 1899 |
| **FIFA 98** | **2199** |
| **FIGHTING FORCE** | **2199** |
| **FINAL FANTASY VII** | **1999** |
| FORMULA ONE 97 | 2199 |
| G-POLICE | 2199 |
| GEX | 2099 |
| GOALSTORM | 1699 |
| HARDCORE 4x4 | 2199 |
| **HERCULES** | **1899** |
| HOCKEY | 2099 |
| HI OCTANE | 1999 |
| HYPER TENNIS | 2499 |
| CHEEMASTER 3D | 2299 |
| IMPACT RACING | 799 |
| IN THE HUNT | 1299 |
| INCREDIBLE HULK | 999 |
| INDEPENDENCE DAY | 1799 |
| INTERNATIONAL MOTO X | 1599 |
| INTERNATIONAL SUPERSOCCER | 1999 |
| INTERNATIONAL TRACK AND FIELD | 2199 |
| IRON & BLOOD | 1799 |
| IRON MAN | 799 |
| JET RIDER | 799 |
| JOHNY BAZOKATONE | 999 |
| JONAH LOMU RUGBY | 2799 |
| **JUDGE DREDD** | **2199** |
| JUPITER STRIKE | 1499 |
| JURRASIC PARK LOST WORLD | 2299 |
| KILLING ZONE | 1799 |
| KINGSFIELDS | 1799 |
| KRAZY IVAN | 1899 |
| KURUSH | 1799 |
| LEGACY OF KAIN | 1999 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 2499 |
| LOMAX | 1699 |
| LONE SOLDIER | 1999 |

| | |
|---|---|
| LOST VIKINGS 2 | 2299 |
| MADEN 97 | 1999 |
| **MDK** | **2299** |
| MAGIC CARPET | 999 |
| MECHWARRIOR 2 | 2299 |
| MEGAMAN X3 | 1699 |
| MICKEY MOUSE | 1999 |
| MICRO MACHINES V3 | 2499 |
| MONSTER TRUCK | 2399 |
| MORTAL COMBAT 3 | 2399 |
| MOTOR TOON GP 2 | 1899 |
| NAMCO TENNIS SMASH | 1999 |
| NANOTEK WARRIOR | 2499 |
| **NASCAR 98** | **1999** |
| NBA 96 | 1199 |
| **NBA 98** | **2199** |
| NBA IN THE ZONE | 1999 |
| NBA JAM EXTREME | 1799 |
| NEED FOR SPEED | 999 |
| NEED FOR SPEED 2 | 1999 |
| NHL 97 | 1899 |
| NHL 98 | 2199 |
| NHL HOCKEY | 2199 |
| **NUCLEAR STRIKE** | **1999** |
| **ODDWORLDS: ABE'S ODDYSEY** | **2299** |
| OLYMPIC SOCCER | 1749 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| **OVERBOARD** | **2299** |
| [illegible] | [illegible] |
| **PANDEMONIUM 2** | **2199** |
| [illegible] WEAPON | 2499 |
| [illegible] | 1999 |
| [illegible] 96 | 1199 |
| [illegible] | 1199 |
| [illegible] | 1199 |
| [illegible] NGE | 1799 |
| [illegible] WRESTLING | 1899 |
| [illegible] | 1699 |
| [illegible] HAGE | 1599 |
| [illegible] | 1999 |
| [illegible] TOURNAMENT | 2499 |
| [illegible] TIVE | 1999 |
| [illegible] | 1999 |
| RACING SKIES | 2199 |
| [illegible] | 1699 |
| RALLY CROSS | 1799 |
| RAYMAN | 1199 |
| REBEL ASSAULT 2 | 2499 |
| **RED ALERT** | **2499** |
| RELOADED | 1899 |
| REVOLUTION X | 1299 |
| RESIDET EVIL | 2499 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | [illegible] |
| RISE OF THE ROBOTS 2 | [illegible] |
| ROAD RASH | 1999 |
| ROBOPIT | 1999 |
| ROBOTRON X | 1999 |
| SAMURAI SHODOWN II | 1799 |
| SENTIENT | [illegible] |
| SIM CITY 2000 | 2199 |
| SKELETON WARRIORS | 1999 |
| SLAM SCAPE | 1999 |
| [illegible] | 1499 |
| [illegible] | 2299 |
| [illegible] STRIKE | 799 |
| SPACE HULK VOTBA | 1999 |
| SPACE JAM | 1499 |
| SPEEDSTER | 2299 |
| SPIDER | 1799 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 1999 |
| STAR GLADIATORS | 1999 |
| STARBLADE ALPHA | 1899 |
| STARFIGHTER 3000 | 1999 |
| STARWINDER | 1999 |
| STEEL HARB'GEN | 1999 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 2199 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 1499 |
| STREETFIGHTER | 1999 |
| SUIKODEN | 2199 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER | 2199 |

| | |
|---|---|
| [illegible] | 1499 |
| SYNDIKATE [illegible] | 1999 |
| TEKKEN | 999 |
| TEKKEN 2 | 2399 |
| TEMPEST X3 | [illegible] |
| TEN PIN ALLEY | 1999 |
| TENKA | 2599 |
| THEME PARK | 1999 |
| THUNDERHAWK 2 | [illegible] |
| TIME COMMANDO | [illegible] |
| TITAN WARS | [illegible] |
| TOBAL NO 1 | [illegible] |
| TOKIO HIGHWAY BATTLE | [illegible] |
| TOMB RAIDER | 2399 |
| **TOMB RAIDER 2** | **2399** |
| TOP GUN | 2399 |
| **TOTAL DRIVING** | **1999** |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 1999 |
| TOTAL NBA | 1199 |
| TOTAL NBA 97 | [illegible] |
| TRANSPORT TYCOON | [illegible] |
| TRASH IT | 2499 |
| TRUE PINBALL | 1199 |
| TUNEL B1 | [illegible] |
| TWISTED METAL WORLD | 1999 |
| V RALLY | [illegible] |
| VANDAL HEARTS | [illegible] |
| VICTORY BOXING | [illegible] |
| VIEW POINT | [illegible] |
| VIRTUAL BASSEBAL 97 | [illegible] |
| VIRTUAL GOLF | [illegible] |
| VIRTUAL POOL | [illegible] |
| VIRTUAL TENNIS | [illegible] |
| WARCRAFT 2 | [illegible] |
| WARGODS | [illegible] |
| **WARHAMMER** | **2499** |
| WH77 | [illegible] |
| WILLIAMS GREATEST | [illegible] |
| WING COMMANDER | [illegible] |
| WINGS OVER | 2499 |
| WIPE OUT | 999 |
| WIPEOUT 2097 | 2399 |
| WORMS | 1999 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 1799 |
| X2 | 1299 |
| XEVIOUS | 1799 |
| ZERO [illegible] | 1699 |

## playstation hardware

| | |
|---|---|
| [illegible] REPLAY CARTRIGE | 2299 |
| ANALOG JOYSTICK | 1499 |
| ANALOGOVY OVLADAČ | 1499 |
| ASCIIPAD | 1699 |
| CONTROL PAD | 899 |
| EURO AV KABEL | 1899 |
| EXTENSION CABLE | 499 |
| LINK KABEL | 1099 |
| MEMORY 1MB (SONY) | 899 |
| MULTI TAP | 1899 |
| MYŠ PRO PSX | 1399 |
| NEGCON PAD | 2599 |
| PAMĚŤ 120 POZIC | 1199 |
| PAMĚŤ 15 POZIC | 790 |
| PAMĚŤ 240 POZIC | 1499 |
| PAMĚŤ 360 POZIC | 1999 |
| PAMĚŤ 720 POZIC | 2499 |
| PREDATOR GUN | 1499 |
| PRO PAD | 899 |
| RFL ADAPTER | 1099 |
| SONY PADS | 999 |
| SONY PLAYSTATION | 6999 |
| SPECIALIZED JOYSTIC | 2199 |
| TURBO OVLADAČ BAREVNY | 899 |
| VOLANT+PEDALY MAD C | 4999 |

Ceny jsou uvedeny **včetně DPH.** Změna cen vyhrazena. Při objednávkách přesahujících 1.000 Kč je poštovné a balné zdarma.

## Využijte možnosti objednat si zboží pomocí telefonu, faxu nebo internetu!

**telefon**
(02) 2431-3690

**fax**
(02) 2431-3691

**e-mail**
megastore@vision.cz

Při zakoupení zboží v našem Vision Megastore nebo ve značkové prodejně Score automaticky získáte modrou kartu Klubu zákazníků, se kterou máte vždy **slevu 5%** na zboží. **POZOR! Tato nabídka platí pouze do 1. září!**

Pokud již máte naši modrou klubovou kartu a zakoupíte zboží za 5.000 Kč a více, získáváte kartu stříbrnou. Se stříbrnou kartou klubu zákazníků Score máte nárok na **10% slevu** ve všech značkových prodejnách Score a ve Vision Megastore.

No a vlastníte-li již i stříbrnou kartu našeho klubu a samozřejmě ji máte platnou, tak se prosím při zakoupení zboží v našich prodejnách v hodnotě 10.000 Kč stáváte majiteli skvělé zlaté karty a s ní získáte nárok na **exkluzivní 15% slevu!** A ještě navíc **skvělý dárek!**

**POZOR! Karty platí pouze půl roku a jsou nepřenosné!**

## ANO, závazně si objednávám toto zboží na dobírku:

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| název | pro jaký počítač | cena | počet |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| název | pro jaký počítač | [illegible] | [illegible] |

jméno a příjmen

adresa

PSČ [illegible] [illegible]

datum podpis

**adresy**

◀ **Objednávkový kupón** vyplňte HŮLKOVÝM písmem a zašlete na adresu:

**Vision Megastore**
**Krupkovo náměstí 5**
**160 00 Praha 6**

Případné reklamace volejte na telefon **(02) 290-289** nebo pište na adresu:

**[redacted]**
**Na slupi 2**
**120 00 Praha 2**

# Virtual Pool 2

## Nejdokonalejší simulace kulečníku všech dob? No a co s tím?

Musím se přiznat, že téměř ke každému virtuálnímu sportu přistupuji vždy s určitými obavami. Snad kromě různých hokejů a fotbalů, které ještě mají celkem opodstatnění a poskytují poměrně dost zábavy, mají všechny ostatní digitální podoby jednu drobnou chybičku. A to tu virtuálnost. Asi nemusím vysvětlovat, že pokusy o převedení chytání ryb či bowlingu na obrazovky počítačů jsou tak trochu nesmyslné a pokud se tak již stane, jsou takové hry zábavné maximálně několik hodin (v případě rybaření je to jen několik minut anebo vůbec). Přiznejme si, kolik z nás si koupilo simulaci golfu *Links LS*, ať již je jakkoliv dokonale provedena. A podobné to asi bude i s dalším dílem počítačové simulace kulečníku, nazvané, jak jinak, *Virtual Pool 2*.

Není to tak dávno, co jsem kulečník poměrně hodně hrával a i když jsem nebyl jeden z nejlepších, nehrozil jsem ani marně svým soupeřům z posledních míst, jako jeden můj kamarád. Byl jsem tedy zvědav, nakolik se mé znalosti z praxe uplatní ve virtuálním světě. Zpočátku jsem sice nebyl schopen dát ani ty nejednoduché šťouchy, ale poté, co jsem si zvykl na zkreslení vzdáleností v určitých polohách stolu a naučil jsem se mu předcházet, stal se ze mě profesionální hráč, který levou rukou porazil i, o to stojí za zmínku, protihráčku, která byla příznačně pojmenována Mrs. Often, což těm z nás, kdož ovládají angličtinu, může o jejích kvalitách mnohé napovědět. Jinak řečeno, byl jsem skoro stejně dobrý, jako v nevirtuálním kulečníku. Takže věrnost simulace se autorům celkem zdařila.

Stejně jako díl první nabízí *Virtual Pool 2* několik různých typů her, které se hrají na stole se šesti otvory. Příznivcům karambolu u tedy zase sklaplo, protože jejich oblíbená hra díky tomu není v seznamu. Zahrát si je ale možné Devítku, Straight Pool, Bank Pool a Osmičku. Poslední jmenovanou hru navíc s několika typy pravidel podle různých států a asociací a také s pravidly, jež jsou typická pro anglické hospody a tedy asi nejbližší naší české restaurantní mutaci. Hrát můžete samozřejmě proti počítači a živému spoluhráči. Virtuálních hráčů je na výběr poměrně dost, takže si každý najde odpovídajícího soupeře. Rád bych však viděl toho blázna, který se bude snažit porazit toho nejlepšího, jehož pravděpodobnost uklizení všech koulí do děr během jednoho kola je zhruba asi tak sto procent. Chcete-li si však přivodit depresi, tak prosím. Každý hráč je ohodnocen určitým počtem bodů, které charakterizují jeho výkonnost. Do vínku dostane na začátku každý nový účastník 1000 bodů (Mrs. Often má asi 1035 bodů) a každý váš výsledek se vám patřičně podepíše na počtu vašich bodů. Pokud prohrajete, sníží se, vyhrajete-li, půjdou naopak nahoru. Samozřejmě ale záleží na tom, koho porazíte. Pokud již podesáte porazíte mou oblíbenou soupeřku, asi již moc bodů neskldíte.

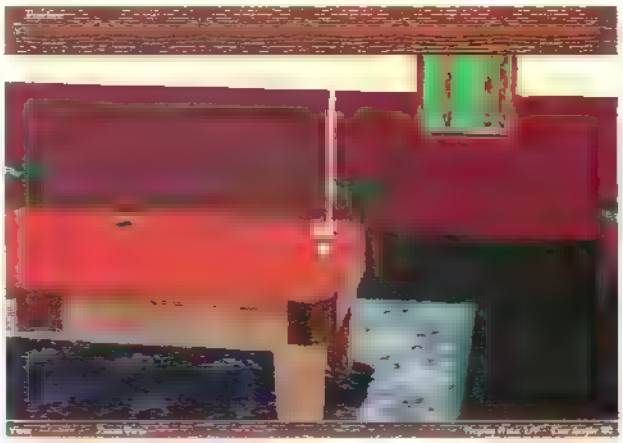
**Zpracování oproti dílu prvnímu doznalo značných vylepšení, což byl také asi jediný důvod pro jeho vydání.**

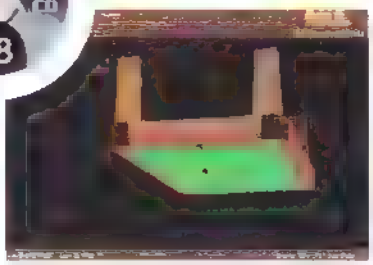
Zpracování oproti dílu prvnímu doznalo značných vylepšení, což byl také asi jediný důvod pro jeho vydání. *Virtual Pool 2* podporuje velké množství různých vysokých rozlišení a používá 16-ti bitovou barevnou paletu. Své slovo také dostaly 3D akcelerátory všech možných typů podporující DirectX. Výsledek je ten, že koule vypadají jako ve skutečnosti a čísla na nich jsou perfektně čitelná i když se koule otáčí. Ale to je tak všechno. Stůl je stále stejně zelený (jakou bude mít barvu, záleží na vás) a okolní zeď, pokud je máte zapnuté, jsou stejně nijaké jako v dílu prvním. Zkrátka nic nového.

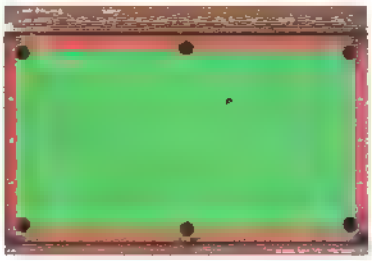
Tak nějak nevím. V době, kdy se už i k novinám a rádiu přistupuje přes Internet a vysílání televize po tomto novém médiu je již za dveřmi, snad nepotřebujeme ještě lovit ryby, hrát golf a kulečník na počítači, ať již je to jakkoliv dokonale. Jinak bychom také zanedlouho mohli jíst virtuální jídlo a chodit i na virtuální záchod. Jediné, k čemu snad může *Virtual Pool 2* být dobrý, je vysvětlení některých speciálních úderů, které se v kulečníku používají. Ale na to mi přijde trochu moc drahý. Kdybyste si za peníze, které stojí, pronajali stůl a poctivě hráli celou dobu, přišli byste na ně nejspíš sami. Takže, je to sice pěkné, ale dlouho to nevydrží. Tak co s tím? (Sakra, to už jsem někde slyšel... ...já ty potvoře ještě ukážu!!!)

**Petr Slováček**

score 7/10







▲ Červený sukno! Vidíte! Já to říkal! Vidíte to!?!?

◄◄ Zajímavá strategická situace se shlukem nepřátelských jednotek na středu a slabým obsazením levého a pravého křídla...

**konfigurace**

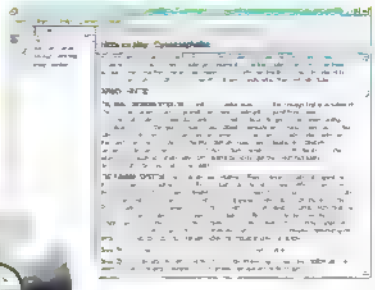
| | |
|---|---|
| Výrobce | Interplay |
| Distributor | Interplay |
| Systém | Win95 |
| CPU | Pentium 90 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 30 MB |
| Multiplayer | 2 hráči |

**verdikt**

Nejdokonalejší simulace kulečníku. Ale pořád jenom simulace. Počkejme si raději na virtuální realitu....

# The Great Battles of Hannibal

Hannibal, Hannibal, před branami Říma stál a kusy dětí do sebe pořád [illegible]



▲► Nejzajímavější část hry: Encyklopedie!

▲ A pak že je důům brutální: Koníčci s vypichanýma očičkama...

Kartaginský vojevůdce Hannibal Barca, známý jako zakladatel masové alpinské tunstiky, proslul jednak mistrnou bitvou u Cannae a pak „téměř vyhranou válkou" s Římem. S mistrným přehledem válcoval jednu římskou armádu za druhou a zapsal se tak do dějin jako expert na taktiku starověkých bitev. Ale, jak by řekl s pozdvizeným obočím a mentorsky vztyčeným ukazováčkem můj oblíbenec Clausewitz, boje, které nevedou k získání strategické výhody, jsou nesmyslné. Hannibalovi se ani nepodařilo dobýt Řím, ani získat v Itálii spojence. Hrůzné volání „Hannibal ante portas!" poděšených Římanů se tak trochu změnilo v ironické konstatování, jak blízko můžete být úspěchu, a je srovnatelné s veselou hláškou německé motorkářské hlídky, která dojela až na zastávku moskevské předměstské dopravy - „Příští zastávka - Rudé náměstí!" Jakkoliv se Hannibal zaleskl jako vojenský expert, do dějin public relations se nezapsal zrovna jako pozitivní příklad. Ostatně, kdo by hořel nadšením po připojení se k armádě, která mu právě podpálila dům, ukradla veškerý majetek, podřezala manželku a znásilnila dcery? Strategicky Hannibal selhal - a pak už byla jenom otázka času, až Římané - notoricky proslulí schopností poučit se ze svých porážek - najdou někoho, kdo bude dost schopný velitel na to, aby dosud neporaženému Hannibalovi zlomil vaz. Ten někdo se jmenoval Scipio „Africanus" a místo, kde Hannibalova kariéra skončila, se jmenovalo Zama.

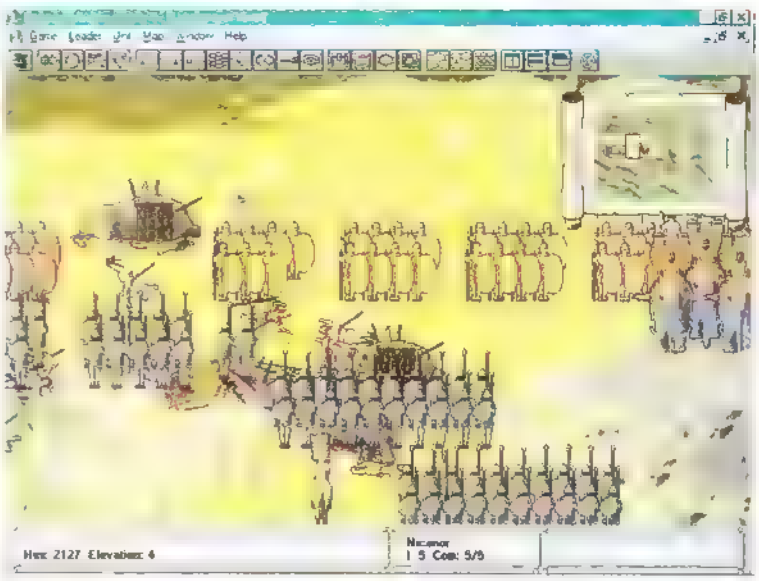
Další díl série zabývající se starověkými válkami je na světě. Jak už se dalo tušit, podobně jako u *Battlegroundů* se nic podstatného nezměnilo a koupěchtivý zákazník dostane za plnou cenu hry svých „celých" 11 bitev - Baecula 208 BC, Trebb a 218 BC, Trasimenské jezero 217, Metaurus 207 BC, Cannae 216 BC, Ilipa 206 BC, Bagradas 255 BC, Velké plany 203 BC, Zama 202 BC - a k Hannibalovi nepatřící bitvy u Cynoscephalae 197 BC (Řím vs. Filip V. Makedonský) a Magnezii 190 BC (Řím vs. Antiochus Veliký). Obvyklé výčet nedělám, ale zde je tak krátký, že to nevadí. Plus - ehm - „kampoň". Systém je identický jako u *The Great Battles of Alexander* - nezměnilo se na něm vůbec nic - a na mých námitkách, totiž, že systém je přehnaně složitý, nepřehledný a nudný - se nic nezměnilo také.

Bez diskuse budiž řečeno, že jako velké plus je možné brát nesmírně tučný help, který obsahuje podidetailně rozebrané bitvy, zbraně, historii, taktiku a vůbec první i poslední. Na hru se je možné spíš dívat jako na ne-příliš-multimediální encyklopedii o Hannibalově době, doplněnou dosti krátkou a celkově lehce podprůměrnou strategií, než opačně. Informační film přiložený k *Alexandrovi* se u toho dílu série sdrcnul do opravdu, ale opravdu velice krátkého intra a pokládám ho za velmi nepovedený a nedostačující.

Kdyby vyšel balík všech tří her série - včetně plánovaných Cézarových bitev - jako jediný titul - nebo alespoň v podobě datadisků, bylo by možné nahlížet na hru podstatně vlídněji. Takhle vám ale *Hannibal* za ty peníze příliš dlouhou zábavu nenabídne. Co dělat...

**Michal „LupusAfricanus" Rybka**

score 4/10



**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Erudite Software |
| Distributor | Interactive Magic |
| Systém | Windows 95 |
| CPU | Pentium 75 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 100 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Druhý díl série - nic nového až na slušnou encyklopedii.

# F-22 Raptor

## Tally-ho? Negative, no-joy!

Skoro každá firma, vyvíjející simulatory, se dnes předhání v produkci simulace jednoho z prototypů amerických letounů pro příští tisíciletí. Minule recenzovaný *Joint Strike Fighter* si vzal na paškál X-32 a X-35, *Raptor* simuluje již vyrobenou F-22. Ale narozdíl od oslavného Wolfova textu se zde nic podobného konat nebude. Novalogic totiž vyrobili dostatečně špatnou hru, abyste ji mohli v obchodech pouze přejít s pokrčením nosku.

Novalogic nás již jednou obložili simulátorem F-22, *Lightningem II*. Nebylo to zas tak špatná hra a hybala se slušně i na P-90. Úspěšnost *Lightningu II* zřejmě inspirovala k vytvoření něčeho, co mělo být pokračováním, ale bohužel je pouze trapnou kopií s krvavějšími hardwarovými nároky. Proč si tedy nevzít jednotlivé fujtaky popořadě.

### ZBRANĚ

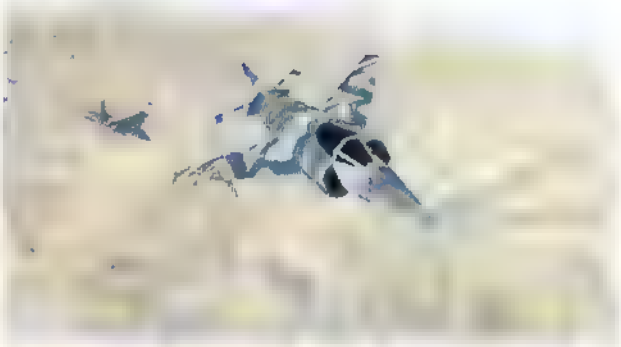
Totální ubohost. Nevím sice přesně, co se všechno dá na F-22 navěsit, nicméně výběr mezi dvěma raketami vzduch-vzduch (Sidewinder a Amraam) a pouze jednou protizemní bombou (JDAM) je značně chudý. Kde jsou mé oblíbené GBU? Už ve stařičkém *TFX* bylo k vidění rozkošné menu všech možných i nemožných bomb a raket. Do šíma problémem je přehnaná přesnost zbraní. Představte si situaci: Letíte v F-22 proti třem Flankerům. Vystřelíte na každého ze vzdálenosti 20 mil jeden Amraam. Všechna tři nepřátelská letadla si to po pětačtyřiceti vteřinách kroutí k zemi. Vezmeme-li v úvahu, že pokud je letoun zaměřován raketou, svítí mu červeně polovina kokpitu, je trpně čekání na smrt o nulové manévrování, prováděné piloty SU-27, přinejmenším podivné. Hra se tak strhává v obyčejnou střílečku, kdy pouze mačkáte tlačítko pro změnu cíle a střelbu. Počkáte si na hlášení o sestřelu a letíte domů. Celková doba mise: 3 minuty. Tímto systémem se dá sestřelit až šest letadel bez toho, aniž byste utrpěli jen škrábnutí, přitom proti šesti MiGům-29 by se v reálu F-22 udrželo asi tak deset vteřin.

### RADAR

Radar není zase tak špatný, pokud na vás nahodou něco nestřílí raketu. Ta totiž není ani na defense radaru vůbec vidět! Je hezké, že manuál vám dává podrobné rady, jak se vyhýbat raketě, ať letí z jakéhokoli směru, jenže pokud máte na jedenáctihodnách skupinu tří MiGů, na třech na vás letí dvě SU-27 a začne vám na HUDu svítit, že vypouštění klamných cílů by nebylo zas až tak od věci, vůbec nevíte, odkud na vás raketa letí. V devíti případech z deset se do vás raketa trefí. To je ta realističnost, inzerovaná na obalu?

### GRAFIKA

*F-22 Raptor* má voxelovou grafiku, takže se můžete rozloučit s podporou 3D akcelerátorů. Jen majitelé MMX si tentokrát přijdou na své a nebudou si muset snižovat detaily. Na P166 se to při plně snížených detailech hýbe rychlostí cca 17 fps, takže na nějaký dogfight můžete, pokud máte tento procesor, rovnou zapomenout.



▲ Důmyslné moskevský letoun nad pouští.

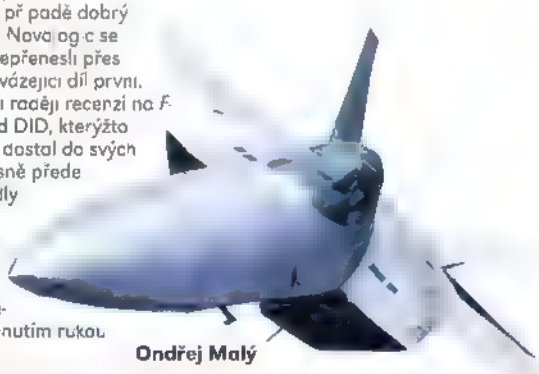
◄ Whiskey 3 se rozpadl, Whiskey 4 jej bude následovat o pět vteřin později.

### KAMPANĚ

Jeden z málo důvodů, proč by se dalo o koupi *Raptora* uvažovat, jsou nabízené kampaně. Zaletáte si postupně v Angole, Jordánsku, Rusku, Kolumbii a Íránu, klasických státech, kde letectvo USA rozséva dobro. Vzhledem k poměrně velké jednoduchosti misí vám ale rozhodně nebude trvat dlouho, než všechno úspěšně odletáte.

*F-22 Raptor* není v žádném případě dobrý simulátor, Novalogic se bohužel nepřenesli přes chyby provázející díl první. Přečtěte si raději recenzi na *F-22 ADF* od DID, kterýžto simulátor dostal do svých ploutví těsně přede mnou podlý Michal Rybka, a *Raptora* pouze přejděte mávnutím rukou.

**Ondřej Malý**



**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Novalogic |
| Distributor | Novalogic |
| Systém | Win95 |
| CPU | P-133 (MMX doporučeno) |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 100 MB |
| Multiplayer | TCP/IP, IPX, modem |

**verdikt**

Realistický? Perfektní? Nenechte se vysmát.

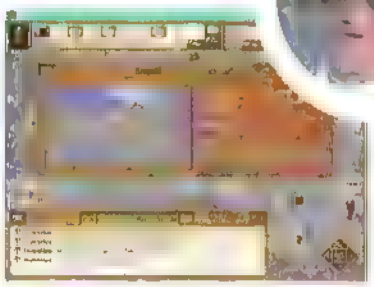
score 4/10

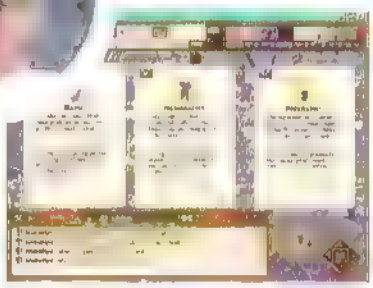
# Tom Clancy's Politika

**Tom Clancy jest osobou, která již stačila proslout literárními bestsellery a jednou celkem hnusnou hrou.**

▲ Grafické rozhraní, už na první kuk nepříliš vábné.

● Tom Clancyho nepříliš chytrý úzměv.





Ode a velmi populárního člověka alespoň ,ak lze soudit podle šest a půl tis ce hitů, které mi právě Altavista našla (pro srovnání jiné interesontní persóny: Papík - 14 hitů, Ondřej Malý 1 hit, já - při vši skromnosti - 15 h tů.). Clancyho s mulátor ponorkové

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Red Storm Entert |
| Distributor | SSI |
| Systém | W 95 |
| CPU | Pentium 100 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 20 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Politika Mame se věru čeho bát

▲▲ Hraju za mafii a vyhrávám za mafii. Uhohahahá!

▲▲◄ Jsem separatist, vidle mám - do zadku vás pobodám!

volky jsem viděl asi deset vteřin pak mě vědomí zaha ila milosrdná černá mlha Přesto si dovedu živě představit situaci, v níž byl recenzován. Papík leží ve své redakční židl se zkříženýma rukama a s výrazem číslo 44 „Tak tohle mě fakt zajímá" ve tváři (který lze neznalým popsat nejlip jako směs spánku, meditace, krajního zhnusení a těžké, ale opravdu těžké kocoviny) pozoruje nukleární vibrátor, šinoucí se kdesi pod hladi nou Žlutého moře.

Produkt zřejmě slavil úspěch, neboť pod vlajkou se zubící se hlavou Toma Clancyho vyplouvá další projekt, tentokráte z oblasti strategií Kolem *Politiky* Tom dě a veliké haló, neboť se o něm dočteme i v USA Today Inu, po i tika...

Hra mi byla předávána s nejistou páně Erbenovou poznámkou, že je nějaká divná To už je co říct; Lukáš rozumí strategiím asi ,ako já svaření bimetalových kompozitů a teprve po několika lekcích byla jeho původní arogance a výkřiky typu „Tak takovouh e p tomost by mohl hrát jenom úplný magor!" změněna na opatrnější až vlísavá oznámení „Michale, mám tu něco, co by se ti mohlo lib't." Dlužno podotknout, že nepochopení je vzájemné, neboť jen s krajním despektem sledují osoby, tísnící se před monitorem, kde za hlasného BOOM BOOM lítají v totální vesmírné temnotě nějaké kou e a v okamžiku, kdy se přes monitor během setiny sekundy přežene nějaký objekt, všichni začnou nadšeně křičet, jak je úžasně texturovaný. Nejkrásnějším grafickým efek tem pak bývá obrovská modrá exp oze, neklamně naznačující, že to copilot Malý zase koup 1

*Politika* je hra tak vzácně hnusná a stupidní, že se člověk až diví, že někdo může m't tak strašný nedostatek sebekritiky a vypustit to mezi lidi. Za podobně bezohledné mám výrobce biologických zbraní, majitele pitbullů a Bil a Gatese, který představu,e zvláštní kategorii. Ta věc vznikla z deskových her typu Monopoly, odehrává se po Jelcinově smrti v současném Rusku a má představovat po t ický boj o vy,ednávání mez komunisty, reformisty, mil taristy, radikalisty, klerikalisty, separatisty, teroristy a ještě několika dalšími isty. Zvláštní je na ní to, že ač by mělo jít v podstatě o tahovou záležitost, tahy běží v reálném čase (he?) a tak jde asi o logický (hehehe) rychlík Průběh hraní lze popsat jednou větou. Z skávate penízky, šoupete svými „představiteli", sem plácnete svou speciální v astnost, tu uzavřete spojenectví a onde zas vyhlásíte politický souboj. Kdo má nejvíc podpory, vyhraje. Hm. Eto vsjo Nu, vot Eto takaja po t ka naša, rossijskaja

Ce ek je příšerně zpracovaný Technologie tvorby připom na *Battlegroungy* a i pravidla snad někdo vymyslel během hodinového posezení nad plechovkou coly. Interface - as gnovaný mj i firmou IBM vypadá jako špatný vtip a zábavnost dosahla takového stupně mrazu, že mám za to, že oslavné výkřiky „hráčů" na nternetí site pokládám za následek mučení elektrickým proudem, slibu, že se jim Tom podepíše na čelo a nebo byly učiněny v zoufalém domnění, že pak už budou odvázáni od monitorů a budou smět ,ít domů. Jediné plus by snad mohlo byt v multiplayeru - ale přiznejme si Když to vypadá jako papírová hra, hraje se to ,ako papírová hra - není lepší sehnat kamarády, navařit kotel grogu a hrát to ,ako papírovou hru?

Co nám chtěl *Politikou* Tom Clancy říci? Že je politika svinstvo a máme od ní dát ruce pryč? Možná

**Michail Wolfoňovič Rybkin**

score 2/10

# Hellfire

## aneb Diablo forever?

UC, neboli Sierra s novými vlastnickým podíly, se rozhodli, že využijí svého vlivu na ovladnuty Blizzard Entertainment a vymočknou něco rychého „vánočního" penízu z rychle splácaného datadisku k veleúspěšnému akčnímu RPG *Diablo*. Spěchající zakázku na, samozřejmě autorizovaný, 'Diabelský' přídavek dostal neznámý tým programatorů Synergistic Software, který se na domovské internetové stránce *Diabla* představuje surfujícím návštěvníkům jako společenství krutých pekelníků obětující čisté panny bůžkům pohanských praotců - typický kyc. Zdá se, že je to parta kloučků s uhry na čele, kteří se naučili pracovat s blizzardovským Diablo-ed tarem, najmuli něco grafiků na příkres ení nové grafiky a přemluvili babičky a dědky, aby jim namluvili přibližně deset nových táákhle strrrosidelných dialogů.

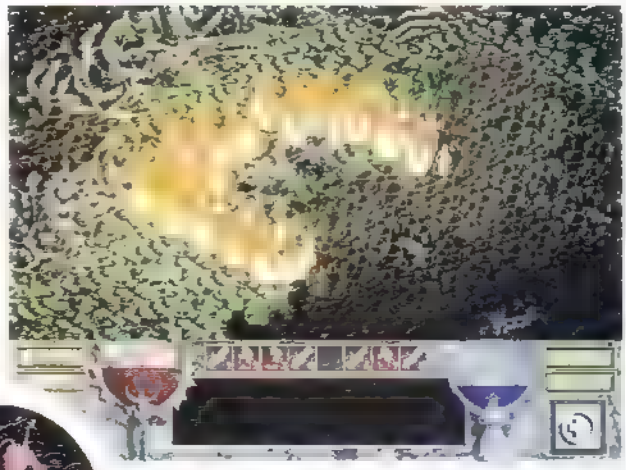
Nopad prodeje datadisků mi nikterak nevadí a některé výjimečně povedené datadisky, jako třeba *Deeper Dungeons* k *Dungeon Keeperovi* či *Balance of Power* k *X Wing* vs *TIE Fighterovi*, bych si možná i pořídil, avšak *Hellfire* mezi výše jmenované přídavky rozhodně nepatří z toho důvodu, že si jej nemůžete samostatně zahrát. Abyste se totiž dostali do těch osmi nových úrovní, které nové CD obsahuje, musíte nejprve znovu rozehrát *Diablo* a dostat se asi tak do jeho poloviny a teprve poté [illegible] laskavě zpřístupněný nové lokace. Na to, jak se [illegible] *Hellfire* děla v zaměřen [illegible]

**Abyste se dostali do osmi nových úrovní, musíte nejprve znovu rozehrát Diablo a dostat se asi tak do jeho poloviny.**

tisku haló, je tu však žalostně málo k vidění. Nejprve se dostanete do jakési sci-fi mise o čtyřech patrech, která je zajímavá snad jen svou nesmírnou obtížností a tím, že se zbytkem goticky pochmurného *Diabla* nikterak neladí. Po zabití namicovatého pavoučka který „dno" tohoto doupěte hlídá, se vám zpřístupní druhá přídavná sada - hrůzka démona Na-Krula. Taktéž zde [illegible] jen čtyři patra, avšak tentokráte [illegible] graficky zpracovaná a plná za[illegible] pekelných stvůr, gargoy[illegible]

◄◄ Jak vidno, grafika doznala jistých vylepšení.

▼ Táboráku hřej, táboráku plápalej.



Na dně tohoto přídavku, kde se dozajista ukáže, jak zdatnými bojovníky opravdu jste, na vás čekají dva nezabitelní démoni, z nichž každý je podstatně tvrdší nežli samotný Diablo.

Co že to tedy vlastně za svoje vánoční úspory můžeme pořídit? Je to tedy dvacet devět nových nepřátel, něco nových zbraní, hrstka nových kouzelných artefaktů, sedm nových kouzel a osm běžných diablovských úrovní. Ten, kdo již *Diablo* zná či jej popřípadě dohrál, buď někde vyštrachá uložené SAVE pozice či povinně odehraje polovinu *Diabla* znova. Pro ty, co ještě *Diablo* nikdy nehráli, je to maličký přídavek, jehož přítomnost v již tak masivním *Diablu* snad ani nepostřehnou. Příště by to možná chtělo více snahy a méně reklamy. Rovněž si myslím, že by měl každý datadisk umožňovat okamžitý přístup ke svému obsahu, aniž by se člověk musel vracet k něčemu, co již jednou prošel, aby si „to nové" vůbec mohl zahrát.

**Andrej Anastasov**

score 5/10

**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Synergistic Soft. |
| Distributor | CUC Interactive |
| Systém | Win 95 |
| CPU | Pentium 75 Mhz |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 150 MB |
| Multiplayer | ano |

**verdikt**

Maličký přídavek usnadňující čekání na Diablo II.

system entertainment

HiroShima
NagAsaki
Praha
Brno

# Počítač za 8700,-

power base 2

AMD K5/166 · 16 MB EDO RAM · S3 64/V2 1 MB RAM · Teramars 14" MPR II · 1 GB E-IDE
CD-ROM Mitsumi · 16-bit SB comp. · reproduktory 20 W · joystick

power base 3Dfx

**Rozšíření o 3Dfx akcelerátor Diamond Monster 3D**

Vaše nové PC si u nás můžete vybrat z již připravených sestav nebo Vám postavíme konfiguraci přesně podle vašeho přání.
Zajistíme záruční i pozáruční servis.
Powerbase 2 - první splátka 8700 Kč, měsíčně 2200 Kč (1 rok) nebo 1300 Kč (2 roky).
Powerbase 3Dfx - první splátka 10400 Kč, měsíčně 2750 Kč (1 rok) nebo 1550 Kč (2 roky).
Ceny jsou uvedeny včetně DPH.

**V Praze?**

CAMELOT - Zlatnická 4, Praha 1, tel.:02/231 35 57
ALFA-COMP s.r.o., Budějovická 5, Praha 4, tel.: 02/61 12 28 05, fax: 02/61 12 28 10

**V Brně?**

CAMELOT - OD Petrov 2. patro, Masarykova třída 26-30, Brno, tel.: 05/42 21 30 20-21, linka 217

# JEŠTĚ CHVILKU...

KLASH

CD ROM MĚSÍČNÍK NOVÉ GENERACE PRO NOVOU GENERACI

*Chvilka = 50 minut filmových ukázek trailerů a videoklipů 40 minut hudebních ukázek, 60 minut původního soundtracku, 200 MB demoverzí počítačových her 500 stran textu.

# CART Precision Racing

## Aneb „Where do you want to race today?"

Pokud ze zeptáte snad i úplného laika v oblasti počítačového průmyslu, zdali zná nějakou firmu zabývající se vším, co se točí kolem počítačů, jako první ho určitě napadne Microsoft. Asi těžko existuje na světě více známá, ale také více nenáviděná firma. Její produkty postihují veškeré oblasti počítačového průmyslu, operačními systémy počínaje a hardwarem a softwarem všeho druhu konče. A tak není divu, že stále více proniká i do oblasti počítačových her. Zatím pouze několika tituly s podobnou tématikou, ale jejich provedení stále více dokazuje, že Microsoft ví, co chce, a že toho také dosáhne. Ať již to stojí jakkoliv mnoho. Nejnovější simulace, kterou tato firma vypouští právě na trhy, to jasně naznačuje. Jedná se o simulátor závodů Formule 1 nazvaný *CART Presion Racing*.

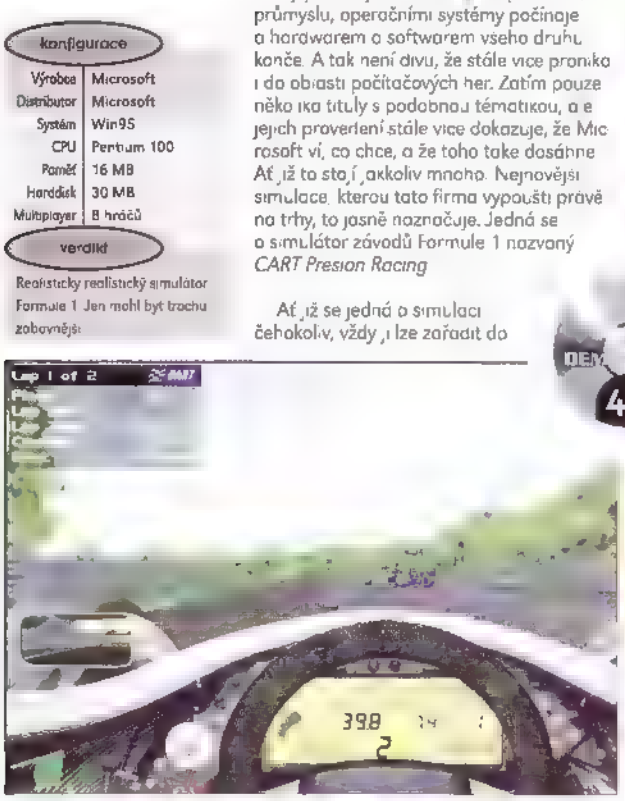
**konfigurace**

| | |
|---|---|
| Výrobce | Microsoft |
| Distributor | Microsoft |
| Systém | Win95 |
| CPU | Pentium 100 |
| Paměť | 16 MB |
| Harddisk | 30 MB |
| Multiplayer | 8 hráčů |

**verdikt**

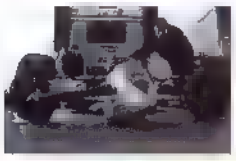
Realisticky realistický simulátor Formule 1. Jen mohl být trochu zábavnější.

Ať již se jedná o simulaci čehokoliv, vždy ji lze zařadit do jedné ze dvou skupin. Do první patří hry, jež jsou založeny především na věrnosti a snaží se být co nejblíže skutečnosti, a do druhé naopak ty, které snižují realitu na úkor zábavy. Až na pár výjimek se simulátory závodů Formule 1 řadí do první skupiny a nejinak je tomu bohužel i u hry *CART Precision Racing*. Zatvrzelí příznivci této kategorie se možná teď rozzlobili a jsou zlí, ale myslím, že se s tím nedá nic dělat.



▲ Těm v depu, těm je tu hej, ty nikam nezabloudí...

◄ No tak jsem poslední. To je taho. Pořád ještě můžu chytit poslední dech.



Tak jak to má u takových her být, nabízí *CART Precision Racing* mnoho tratí na nichž si můžete procvičovat své řidičské umění, či pokoušet štěstí k výhře v celé sezóně. Jsou to dokonalé kopie skutečných tratí a jsou mezi nimi jak okruhy klasické, jaké známe u nás v Evropě, tak ovalné, typické spíše pro Ameriku, kam je také hra více méně umístěna. Stejně jako okruh, si můžete si zvolit jednu z několika amerických stájí a jednoho z jejích dvou řidičů se můžete pokusit dovést až na nejvyšší místo v tabulce.

Jelikož se samozřejmě předpokládá, že nikdo z nás není rozeným řidičem Formule 1, nabízí *CART Precision Racing* množství různých voleb, jejichž zapnutím či vypnutím, se z toho simulátoru buď stane úplná nuda nebo naprosto nehratelný realistický simulátor. Je na každém, aby si vybral, co se mu nejvíce líbí, ale myslím, že jako ve všem je i zde nejlepší zlatá střední cesta, tedy od každého trochu. Pochybuji, že někoho bude dlouho bavit jízda, kdy mu počítač pomáhá ovládat brzdy, volant i řazení, protože pak by si rovnou mohl přidat ještě automatický plyn a nejednalo by se o nic jiného než o zapnutého autopilota. Stejně tak ovšem nevěřím, že existuje někdo, kdo si nastaví všechny volby tak, aby se blížily co nejvíce realitě, a pak opatrně jezdí od kraje ke kraji, aby náhodou nevzal kolem o zeď a nepřišel tak o něj. I když i takoví asi existují, ale bude jich málo.

Technickým zpracováním je *CART Precision Racing* samozřejmě téměř dokonalý. Microsoft samozřejmě využil všech prostředků, jež lidé této firmy vyvinuli, a tak tato hra přes DirectX samozřejmě podporuje všechny kompatibilní 3D akcelerátory, různé netypické herní ovladače, jako jsou volanty a pedály, a samozřejmě také v poslední době nepostradatelnou hru více hráčů po síti, Internetu a ostatních drátech. Kdo nakonec jiný by měl tuto technologii používat a prosazovat, když ne Microsoft?

Co ještě více říci o simulátoru Formule 1? Obsahuje vše, co obsahovat má, ale zároveň mu něco chybí. To něco, co by vás nutilo jet ten který okruh znovu a znovu. Je totiž tak věrně věrný, až člověk chvílemi váhá, proč s ním ztrácet čas. Ovšem na mysl mám samozřejmě člověka, který sice má řidičák, ale v noci se neprobouzí promočený vlastním potem, protože ve snu prohrál nějaký závod. Vy, jež snad takové sny máte, samozřejmě tuto hru berte všemi desetí, protože pro vás byla stvořena.

**Petr Slováček**

score 7/10

# CD-Man

**Dnes vstoupila na stránky SCORE historie osobně, proto máte-li zájem se o ní dozvědět něco více, pokračujte ve čtení.**

Pokusme se dnes zase jednou ponořit do časů dávno minulých. Zavzpomínejme si na doby, kdy stroje s procesory nesoucími hrdé označení 386 byly ještě hudbou vzdálené budoucnosti, doby, kdy zvuková karta značky adlib stála tolik peněz, že byla absolutně mimo dosah chtivých pařátů každého pařana. Tak představte si, že právě někde v těchto z dnešního pohledu temných dobách vznikla počítačová hra. Pochopitelně, že her na přehršle typů počítačů bylo již v té době tuny, ale tato hra byla trošku jiná. Byla totiž předělána snad na všechny typy strojů, včetně minc ových automatů, ale hlavně i PC.
A právě u tohoto počítače jsem měl tu čest s poprvé pořádně vychutnat kvality této báječné věci. Pamatuji si, že mě bolely oči (aby taky ne, po deseti hodinách urputného soustředění a maximálního nervového vypětí), prsty na rukou i na nohou, měl jsem hlad a chtělo se mi navštívit WC. Přesto si vážně nepamatuji, co se dělo kolem mě, protože svět vůkol nebyl v tu chvíli vůbec důležitý, byla to pouze nepodstatná část toho, co se odehrávalo z mého pohledu za obrazovkou monitoru, a tak jsem se o ma ichernosti vůbec nestaral. Pochopitelně, kdo by se taky staral o svět kolem sebe, když mu po obrazovce tečou nervy, a přitom by stačila jen malá chvilka nepozornosti, a obrovská moza ka veškerého snažení by se rozpadla na malé, nepěkně vyhlížející střípky.

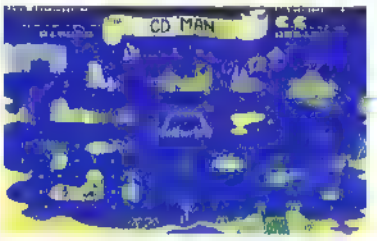
Nyní se pokusme vrátit zpět z tohoto zaprášeného období a snažme se podívat věci na zoubek z dnešního hlediska. Pochopitelně že hra, o které je nyní řeč, nemůže být nic jiného než monumentální mega pařba *CD-Man* (též známá jako *Pacman*).

Tato hra svojí obtížností a přitom doslova triviální jednoduchostí dokázala přivest do stavu nepříčetnosti či těžké deprese mnoho lidí, které jsem kdysi znal (dnes sedí v místnostech bez oken, kam nedopadne špetka slunečního svitu). Ano, věřte tomu nebo ne, *CD-Man* je vskutku hra, která dokaže člověku pořádně zpěnit krev v žilách, a pokud si ji nevyzkoušíte na vlastní kůži, těžko budete věřit mému tvrzení.

Nosná myšlenka hry je vskutku geniálně jednoduchá. Celá hrací plocha vždy sestává pouze z jedné obrazovky, na které máte za úkol sesbírat všechny tečky plus ještě nějaké ty bonusy v podobě všelijakých druhů ovoce, korálů či jiných věcí navíc. Právě k tomuto účelu dostáváte do rukou onoho CD-Mana, tedy panáčka (či spíše kuličku), s kterým poté můžete pohybovat různými směry a tyto tečky pojídat. Problém je pochopitelně v tom, že hrací plocha je vždy omezena pouze na několik navzájem propojených tunelů, obsahujících kromě vaší maličkosti rovněž dravou hověť, definovanou například do podoby obrovských pavouků či nebezpečných žraloků. V praxi to pak znamená, že jakýkoliv kontakt s takto označenými bytostmi se rovná smrti, tedy ztratě jednoho života. Životy máte na začátku klasicky tři, ovšem vedete-li si dobře při sbírání teček a bonusů, jste vždy jednou za čas jednim navíc odměněni.

Člověk ale začne po velmi krátké době tyto bytosti připravující ho o drahocenné životy dosti nesnášet a právě k tomuto účelu jsou určeny zvláštní červeně pulsující tečky. Podaří-li se vám jednu z těchto teček slupnout, prohodíte si dočasně role s těmito příšerami a zase pro změnu pojídáte vy je, za což získáváte body navíc.

Jednotlivé úrovně jsou velmi variujícího a z počátečních dětsky snadných se později vyklubou hotové pekelné orgie. Přibývá počet teček v nich obsažený, zvětšuje se rozloha a komplikovanost tunelů, nepřátelé se doslova množí, ale hlavně, což je vlastně ze všeho nejhorší, se rapidně zvyšuje hrací rychlost. Protože jestli vám ty první mohly připadat vcelku pomalé, velmi brzy zjistíte, že se dění na obrazovce začíná pohybovat takovou rychlostí, že občas docela ztrácíte přehled o situaci. Právě zde jsem narazil na největší problém, protože když jsem *CD-Mana* spustil poprvé na svém Pentiu, velmi záhy jsem poznal význam nápisu Game Over. V podstatě každá hra trvá o něco déle o třech vteřin, ve kterým jsem přišel o všechny životy, aniž bych byl schopen jakkoliv zareagovat. Ale to pochopitelně nemohu pokládat za chybu hry, vždyť kdo z nás by v roce 1989 tušil, co všechno se na pol počítačů odehraje během tak krátké doby.

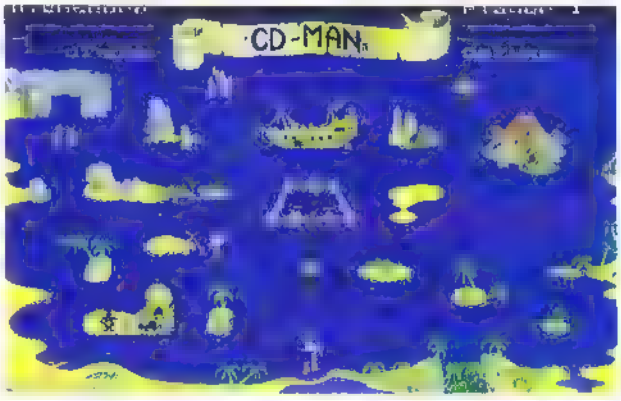



◄◄ Začínám být přejedený, nicméně hlavní je nevzdávat se a bojovat (spíše svaříst).

▼ Hurá, já věděl, že to nakonec dokážu.

Vskutku, když tak přemýšlím, nenapadá mě vůbec nic, co bych mohl této hře vytknout. Že je příliš obtížná a myšlenkově nenáročná? Š velmi jednoduchou grafikou a s téměř absencí zvukových efektů? Že nepodporuje 3Dfx? Koho to zajímá, u této hry jsou nejpodstatnější mi atributy hratelnost a zábava. Ostatně, říká jsem vám přece, že se jedná o klasiku, ne?

**Chalid Himmat**



# Léto s Oskarem

**Tento způsob léta zdá se mi býti poněkud nešťastný.**

### NADRAŽÍ

Z koše u zastávky vylovte hamburger a dejte ho žebrákovi. Potkánka, kterého zašlápne, seberte taktéž a udělejte s ním to samé. Získané vousy použijte na okénko u dveří do baru. Uvnitř použijte pětikorunu na pravý automat a až se vzpamatujete z hrozného šoku, seberte z botníku sprej a klíč. Klíčem odemkněte dveře.

Balík peněz si rozměňte u trafikanta, a to tak, že je použijete na trafiku. S drobáky už se snáze nakupují jízdenky, a tak stejným způsobem zakupte lístek do Kotěhůlek na nádraží u Duka Nukema. S lístkem v pravé ruce a úsměvem na tváři nastupte do vlaku.

### VLAK

Ve vlaku nejprve navštivte bližší WC a vypůjčte si zrcadlo. S ním jděte do kupé číslo dvě a použijte ho na stařenku. Ta si bude mít s kým povídat a nechá vás, abyste si vzali tlačenku. Tu obratem doneste funícímu a hlady umírajícímu tlusťochovi do třetího kupé. Odtud zavítejte na vzdálenější WC a seberte se země řetízek, který se bude náramně hodit Romům v kupé číslo čtyři. Knihu básní předejte dívce v prvním kupé a černochovi naproti nabídněte jednu Startku. Získané ameriky odneste do prvního kupé závislé krasavici. Vraťte se na chodbu a seberte něco na zemi, což jsou ve skutečnosti dvě fazolky, které pasují do nosu chrápajícímu Freddymu v kupé číslo tři. Až vám dívka dá fotku, opusťte kupé.

### ZASTAVKA V POLÍCH

Jděte k zastávce a vejděte do budky. Opilému nádražákovi dejte erotický plátek a vyjděte ven. Na zahrádce natrhejte květiny a nastupte do autobusu. Řidiči dejte pár peněz a posaďte se vedle Svatavy.

### LES

Jděte k ohništi a seberte větev na obrazovce se seníkem. Zaskočte do lesa a na doupě použijte mrkev. Ubitého jezevcozajíce seberte a jděte k ohništi. Tam položte větev na ohniště a použijte na ni sprej. Na mírně toxickém ohýnku opečte nožem zpracovaného hlodavcosavce a jděte do seníku. Vylezte po žebříku nahoru a máte to za sebou. Vylezte ze seníku a jděte k autobusu a posléze i do něj.

### KOTĚHŮLKY

Z obnožené zdi vyberte cihlu a přes utrženou latku v plotě vlezte na zahradu. Tam seberte bombardáky a nožem přeřízněte šňůru na prádlo. Z dlouhého provazu udělejte nožem dva a ten kratší použijte na babiččino spodní prádlo. Do získaného pytle natrhejte zapár třešní. Projděte ze zahrady k okénku a vyskočte jej cihlou. Na pařez použijte provaz a slezte po něm do domu. Uvnitř vyšplhejte po schodech a vstupte do kuchyně, ale moc věcí dělat nedá, vraťte se do chalupy.

Ve dveřích do kuchyně se jaksi prapodivně kinklo dědo. Vezměte si od něj foťák, jděte do fotolabu, koupit film a stavte se i v obchodě vedle. Klikněte na baterie ležící mezi televizí a čepicemi a jsou vaše. Teď již stačí jen všechno poskládat dohromady, zajít do budky u řeky a na pravé okno použít pištálku. Hotové snímky si nechte vyvolat a doneste je dědovi. Až si je vezme, zeptejte se ho na ně ještě jednou a dostanete další úkol. Dojít do hospody pro pivo. Tak se tam tedy vydejte.

Až budete v útulné vesnické nalévárně, dejte hospodskému džbán a objednejte si doň pivo. Než se natočí, popovídejte si s divným patrónem a dejte mu fotku dívky z vlaku. Za odměnu dostanete pilulky pomáhající „ochablým" mužům. Vezměte si od hostinského pivo a vraťte se do chaloupky. Až si děda vezme džbánek i Panostav, odejděte na chvíli, a až se vrátíte, budou mít obo stařečci lepší náladu. Promluvte si o tom hlavně s babičkou, která vás pustí na zábavu.

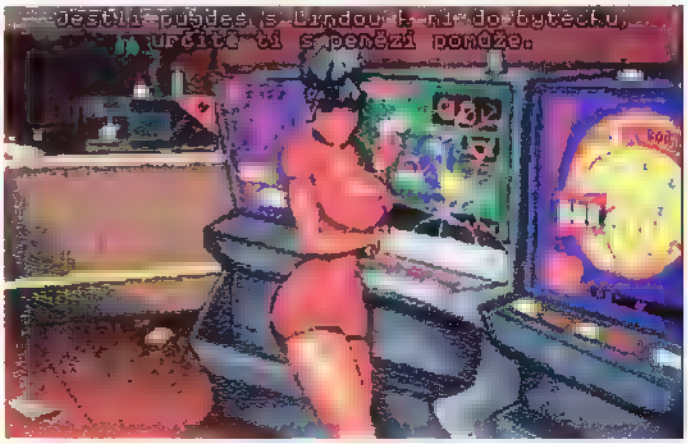
V hostinci projděte rovnou do vedlejšího sálu a promluvte dvakrát s dívkou u stolu a věnujte jí svou kšiltovku. Až domluví, jděte do výčepní místnosti a oslovte dívku u stolu.

Až přijdou stařečci, dejte babce květiny a seberte stoličku u stolu. Použijte ji na konvičku za dveřmi. Na zahradě uškubněte dědovi jeden lístek cannabis indica a dejte ho krávě ve chlívku. Použijte na ni stoličku a konvičku a pusťte se do dojení. Výsledek své práce odneste babce.

Klíčem od babky odemkněte žluté dveře a odejděte do vesnice. Tam se příliš nezdržujte a jděte rovnou k řece, kde poklepejte na rameno sedícímu rybáři. Až se rozloží, proberte se jeho ostatky a nalezeným klíčem odemkněte loďku nad splavem. Až se vzpamatujete, hoďte po klukovi v okně třešně a vylezte za ním nahoru. Vzhledem k tomu, že se tam

KONEC

**Tomáš Varoščák**

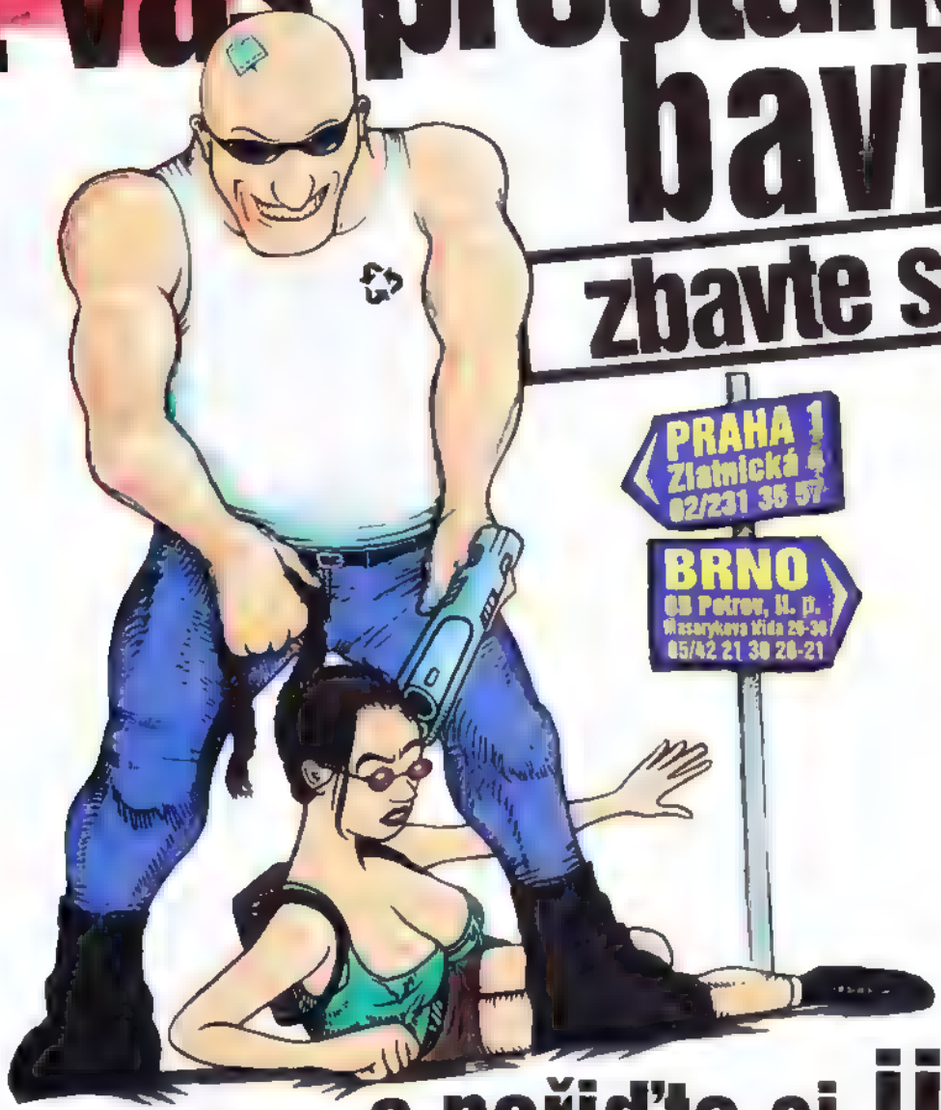


# burza her

pro pc a psx

# Až vás přestane bavit

## zbavte se jí...




## ... a pořiďte si jinou.

**CAMELOT BAZAAR**

**- výkup za hotové** - přinesete nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je od vás výkoupíme. Můžete si být jisti, že vám nabídneme opravdu výhodnou cenu.

**- příjem zboží do komisního prodeje** - přineste nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je prodáme jinému hráči za ceny, které si sami zvolíte. Po 12 měsících provozu naší pražské prodejny víme, že má 93% úspěšnost prodeje. Pravděpodobnost, že se právě vaše hra prodá je úplně stejná

**- prodej počítačových her pro PC a PSX** - u nás najdete nejnovější hry herního trhu. Nabízíme vám především „ohrané" hry od jiných hráčů. Vypadají úplně stejně jako nové, protože naši zákazníci, kteří nám svoje hry prodávají, se k nim chovají stejně jako vy. Opatrně. Když budete chtít, můžete si u nás vybrat vyšší třídu, ale i ta je pořád za poloviční běžné ceny.

**- prodej výpočetní techniky** - jsme připraveni vám nabídnout zvukovou kartu, joystick, SONY Playstation nebo cokoliv, čeho počítač. Naši prodejci vám vše radi předvedou, vyberou s vámi tu nejvhodnější konfiguraci, zařízení budou mít pro vás vždy dostatek času. Nabízíme vám dobré ceny, kvalitní servis, záruku, leasing

**Recycled Games** - "ohrané" hry z druhé ruky ve vynikajícím stavu, které vám nabízíme na našich prodejnách

| PC | |
|---|---|
| Battle Isle 4 : Incubation | 1000 Kč |
| Broken Sword II | 1000 Kč |
| Dark Forces II - Jedi Knight | 1200 Kč |
| NBA Live '98 | 1100 Kč |

| PSX | |
|---|---|
| NHL '98 | 1500 Kč |
| Odd World: Abe's Oddysee | 1500 Kč |
| Pandemonium 2 | 1500 Kč |
| Time Crisis | 1500 Kč |

(příklad cen zboží v komisním prodeji v období 11/97)

Camelot Bazaar Praha
Zlatnická 4
110 00 Praha 1
tel.: (02) 231 35 57

Camelot Bazaar Brno
OD Petrov, II. p., Masarykova třída 26-30
602 00 Brno
tel.: (05) 4221 3020-21 linka 217

# Realms of Arkania 3: Shadows over Riva

**Začínám mít pocit, že se z návodu na Rivu stal nekonečný seriál, protože se dnes u něho setkáváme již po sedmé.**

Abyste se dostali do potopené lodi obsahující Barbaradovu hůl, budete muset nejprve podstoupit zžabrovací proceduru, v které se naučíte krátkodobému dýchání pod vodou. Pochopitelně v tom má prsty magie mocných čarodějů, které se vám podařilo osvobodit z pevnostního žaláře. Jakmile tedy budete připraveni na podmořské dobrodružství, oznamte to kouzelníkům a oni se postarají o váš přesun do přístavní zátoky.

### EVEN STAR - PŘÍSTAVNÍ ZÁTOKA

První věcí, kterou budete muset v této lokaci vykonat, je kontaktování krále vodních bytostí, Nixů. On bude pro vás klíčem k získání hole, takže se k němu chovejte slušně. Zadá vám úkol, abyste se podívali na část jeho lidu, z které se stala najednou pubertální verbež (celý problém je v tom, že mládež našla v potopené lodi skladiště vína -) ). Co se týče vodních soubojů jistě brzy poznáte, že zbraně mají v tomto prostředí sotva poloviční účinnost, ale vzhledem k tomu, že zde nedojde k nějakému extra náročnému boji, to v podstatě moc nevadí. Další věcí je vodní dýchání, které máte propůjčené pouze na omezenou dobu, takže se zbytečně moc nezdržujte pokukováním po okolí. Pokud se vám stane, že se vaše postavy začnou topit, dejte jim sníst Kujabo bylinku od čarodějů, která prodlouží trvání jejich kouzla.

1. Jakmile se potopíte, dosáhnete mořské dna přesně v tomto místě.

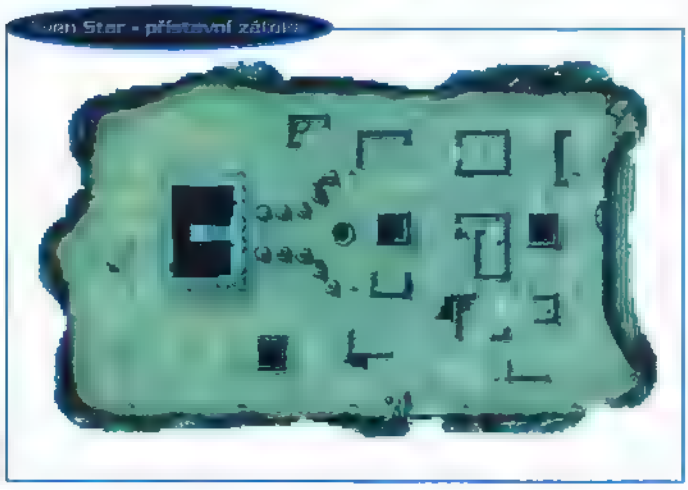
2. Přátelská nixí stráž vás odvede do paláce svého krále, kde se k vám ihned připojí nixí žena Zorka (střežte ji jako oko v hlavě, jinak se vám nepodaří získat hůl).

3. Zde se nachází podmořské sídlo krále Nixů, kterého během vašeho podvodního putování navštívíte hned několikrát. Při vaší první návštěvě vám dá za úkol se podívat do vinného sklípku a zjistit příčinu zkaženosti některých Nixů. Jakmile se vám úspěšně podaří splnit tento úkol, dostanete od něho za odměnu určitou důležitou věc, s jejíž pomocí se budete moci dostat do potopené lodi. A až se nakonec vrátíte z potopené lodi s prázdnou, nixí král se nakonec podvolí vám Barbaradovu hůl vydat, ale to pouze v případě, že je Zorka, nixí žena, živa a zdráva. A nakonec, jakmile od něho získáte hůl a budete se chtít vydat zpět na pevninu, se jedna z vašich postav do Zorky zamiluje a bude zde s ní chtít zůstat. Pochopitelně to závisí čistě na vašem úsudku, ale z vlastní zkušenosti vám nedoporučuji zde nějakou postavu nechávat.

4. Na tomto místě intervenujte ve prospěch mučené ryby, jinak by se do věci zapojila Zorka a mohla by tak přijít k úrazu.

5. Zde si všimněte Nixe mizícího v obchodníkové domku.

6. Agresivní rostlinka hlídající toto místo musí být bezpodmínečně zneškodněna. K tomuto účelu vám doporučuji použít spíše menší, ale zato dostatečně ostré zbraně. Odměnou za vykonanou práci vám bude nejen možnost tudy v budoucnu procházet, ale rovněž docela dost zkušeností.



7. Skrze poklop umístěný na tomto místě se můžete protáhnout do vinného sklípku. Nicméně ještě před tím, než tak učiníte, je nutné zahlédnout Nixe mizícího v tomto domku u bodu 5.

8. Pokusíte-li se získat perlu z této obrovské škeble, dojdete pouze k újmě na zdraví a ještě navíc se vám na dva dny sníží hbitost a zvědavost.

9. Nejzvědavější postava vaší družiny zde prostrčí ruku skrze díru v kameni a bude pokousána mořským úhořem.

10. Obrovská díra v trupu lodi vám poskytuje možnost se do ní protáhnout, ale nemá smysl tak činit, dokud nesplníte první úkol od nixího krále.

### EVEN STAR - VINNÝ SKLÍPEK

V této temné pokladnici naleznete řešení k záhadě neposlušnosti některých Nixů. Rovněž zde můžete najít několik zbraní vhodných pro vodní typ boje.

1. Vchod do vinného sklípku (poslouží vám rovněž jako východ).

2. Obrovská hromada uhlí.

3. Přestože se na tomto místě pokusíte skrýt, nikdy se nevyhnete souboji s partičkou Nixů.

4. Další hromada uhlí.

5. Tudy se můžete protáhnout do vedlejší místnosti.

6. Hadí rostlinky, lebedící si v klidu na tomto místě, mohou být nebezpečné tomu, kdo se k nim pokusí přiblížit, přesto se však doporučuje tak učinit.

7. Truhla obsahující idealní podvodní zbraně - trojzubce.

8. Jakmile vstoupíte do této místnosti, nezbude vám nic jiného, než se utkat s docela početnou partou opilých Nixů.

9. Zde najdete klíč k záhadě neposlušnosti některých Nixů - obrovskou zásobárnu vína. Z toho pochopitelně vyplývá, že na víně byl alkohol, a proto všechny láhve zničte (taková škoda), čímž splníte první úkol od krále.

10. Po splnění úkolu se vraťte do královského paláce a oznamte novinu o své úspěšnosti jeho veličenstvu. Vaše snažení bude odměněno bouřlivým ovacemi a král vám za odměnu věnuje magickou hůlku nutnou k otevření dveří v nitru lodi. A propos, nyní se můžete konečně skrze díru do lodi (bod 14) protáhnout a započít tak finální část questu, hledání Barbaradovy hole.

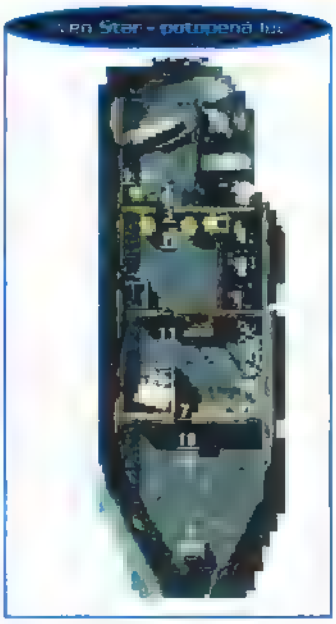
### EVEN STAR - POTOPENÁ LOĎ

Cílem této lokace je probojovat si cestu přes vodní elementaly k truhle, která by měla obsahovat Barbaradovu hůl. Bohužel však nakonec zjistíte, že hůl se v truhle vůbec nenachází, ale má ji u sebe celou dobu nixí král, který si s vámi takhle pouze pohrává.

1. Vchod do této lokace.

2. Nyní se nacházíte na jednom z nejkomplikovanějších míst v celé hře. Vaším úkolem zde je dostat se o patro výše k zavřeným dveřím

Ten Star - potopená loď



a otevrit je. Otevřít tyto dveře můžete klidně zezdola, ale horší je se pak dostat nahoru k nim. Podle mého názoru se jedná o chybu ve hře, protože jsem na tomto místě (a nejenom já) strávil poměrně dlouhou dobu, než se mi to nakonec podařilo. Důležité je nejprve snížit zatížení vašich postav circa na 800 mincí a poté jim všem sundat boty se zátěží (k tomu použijte klavesu Delete). Je docela možné, že budete mít štěstí a podaří se vám dostat nahoru hned napoprvé, ale pokud se vám to nepovede hned, neztrácejte trpělivost a zkoušejte to pořád dokola (popřípadě zkuste opustit loď a znovu se do ní vratit)

3. Tyto dveře otevřete použitím hole od krále (glowstick).

4. Na dně této truhly se nachází podivně vyhlížející hranol, který budete nutně potřebovat k otevření většiny dveří v této lodi. Vždycky ho použijte na hůlku a tím změníte její barevný kód, kterým pak budete moci ony dveře otevřít.

Ten Star - vinný sklípek

5. Tyto dveře otevrete pouze zeleně označenou hůlkou

6. Pozor! Toto truhla obsahuje sice pěknou sadu lektvarů a elixirů ovšem většina z nich má úplně opačné účinky, než jaké byste od nich očekávali

7. Na tyto dveře platí oranžově označená hůlka

8. K tomu, abyste se dostali k truhle uložené ve středu této místnosti, si budete muset nejprve vyřešit spory s partou vodních elementalů, kteří se vám v tom pochopitelně snaží zabránit. Háček je pouze v tom, že zabijete-li jakéhokoliv z nich, objeví se na jeho místě (nebo poblíž) další, čili vlastně ani nemá cenu je zabíjet, protože za to neziskate žádné zkušenosti navíc. Ovšem zabijete-li toho úplně posledního nejblíže truhle, kouzlo přestane účinkovat a vy ji následně budete moci prohledat

9. Zde se nachazi ona truhla, ktera by měla údajně obsahovat hůl, ovšem velice brzy poznáte, že je zcela prázdna

10. Na tyto dveře platí modře označena hůlka.

11. Zeleně označenou hůlkou otevřete tyto dveře

12. Uff, a na tyhle platí zase oranžová hůlka

13. Po úspěšném prohledání truhly se vraťte zpět do paláce krále Nixů. Ten poté co spatří, že jste opravdu odvážní a hrdinní bojovníci, uzná za vhodné vám věnovat onu Barbarovu hůl, kvůli které jste podnikali celé toto podvodní dobrodružství. Pochopitelně vám ji dá pouze v případě že nixí žena Zorka není nijak vážně zraněna

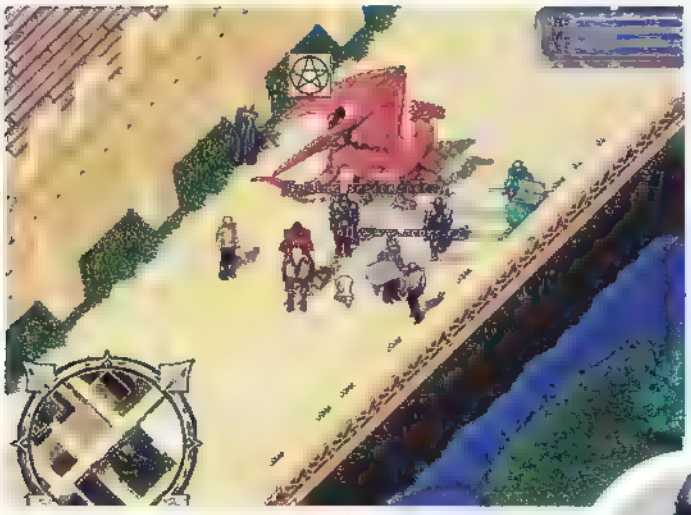
Jakmile získáte hůl, tak se vydejte západním směrem od paláce a budete-li už opravdu chtít opustit toto nádherné podmořské království a už nikdy více nemít tu možnost se kochat pohledem na jeho krásné koralové útesy a jiná podmořska lákadla, tak si sundejte boty se závažím a vyplavete nahoře na hladině. Cestu zpatky do základny Guildu najdou vaše postavy již naštěstí samy, takže se tím nebudete muset zdržovat.

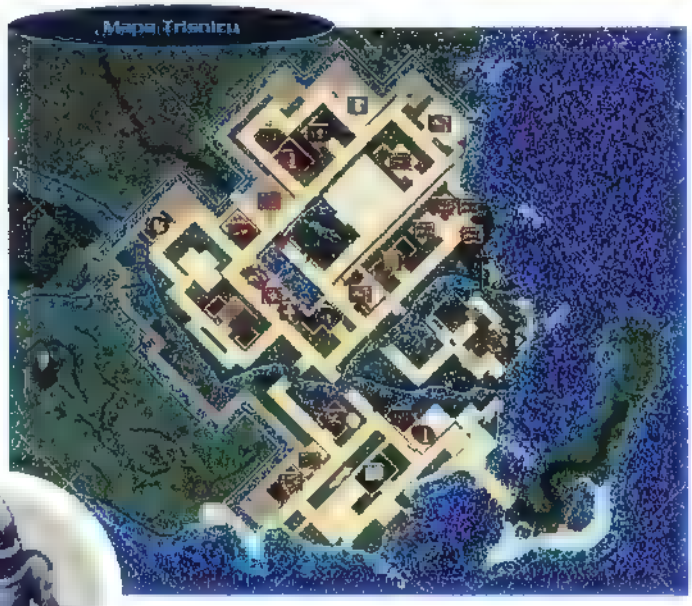
Pochopitelně jakmile dorazíte do Guildu, tak se kolem vás všichni dychtivě nahrnou, aby zjistili, jakýže nádherný poklad jste to ze dna moř ského přitáhli. Ovšem velice brzy jejich počáteční nadšení opadne, protože poznají, že nikdo z nich není s to porozumět runami napsanému textu na hůli, a tak vás i stě nepřekvapí, že se opět obrátí na vás s tím abyste to zašli nechat přeložit. Jediná osoba v celé Rivě, která by tomu mohla porozumět, je pod e moudrých kouze níků vědma Quenya. Vydejte se tedy zase jednou po delší době nahoru do města (stráže po vás stále jdou, takže buďte na pozoru) a vyhledejte ji v Holberkianské čtvrti. Poté co vám runový text, kterým je popsána hůl, přeloží, se vraťte zpět do základny Guildu a předejte ho kouzelníkům. Jim se tímto během kratké doby podaří zjistit, kde přesně by se měla nacházet královna červů, takže vy budete mít opět nějaký čas dát dohromady vaši družinu. Počítejte ale s tím, že doupě královny je již úplně poslední částí této rozsáhlé hry, odkud už nepovede cesta zpět, takže teprve v případě, že si budete stoprocentně jisti, klikněte na ikonku doupete a přeneste se tam. Jak jste ale již možná vytušili, tak se královna nachází ukryta při blízně v půl metru velikém kokonu, čili k tomu, abyste se jí dostali na kobylku, budete muset podstoupit zmenšovací proceduru. To znamená, že přijdete téměř o celou svoji výbavu. A to vám pochopitelně sděluji jen tak na okraj, abyste věděli, do čeho se pouštíte, ale k doupěti samotnému a jeho popisu se dostaneme až příště, v dokončení této téměř nekonečne návodové sekce.

**Chalid Himmat**

# Ultima Online

**Život v Ultimě Online není žádné peříčko. Proto patříte-li mezi hrstku šťastlivců, co mohou vychutnávat kvality této úchvatné hry, nechejte se námi trošku poučit a přečtěte si pár rad do života.**





## ULTIMA A PENÍZE

Co si budeme namlouvat, život v *Ultimě* se od toho normálního v tomto ohledu moc neliší, prostě nemáte-li peníze, nemůžete očekávat mnoho zábavy. A zrovna tak, jako i v normálním životě, je rovněž i v *Ultimě* docela komplikované nějaké větší jmění (zpočátku i to zákonní) získat. Jenže narozdíl od života máte v *Ultimě* daleko více reálných možností, jak finančními prostředky své konto v bance vybavit. Existují dva základní způsoby, jak je možné si peníze opatřovat. Buďto se vydáte cestou ctnosti a budete poctivě pracovat, či lovit zlé stvůry a vykrádat doupata mocných draků či lichů, nebo se prostě otočíte k světlu zády a stanete se sprostým vrahem (PéKáčkem) či zlodějem.

Způsobů obživy je vskutku tak obrovské množství, že kdybych je zde měl vyjmenovat všechny, zabralo by to přinejmenším polovinu časopisu. Takže se vám zde pokusím uvést pouze ty nejrozšířenější.

1. Chytání ryb - nejoblíbenější činnost Watana. K tomuto účelu vám postačí pouze rybářský prut a klidné místečko někde poblíž vody (zámožnější rybáři vyjíždějí za rybolovem na moře), kde budete moci zkoušet své štěstí. Pokud se vám nějakou rybu podaří ulovit, můžete ji prodat v hospodě (pouze za jeden zlaťák), anebo, což bývá zpravidla výhodnější, ji pomocí nože rozčtvrtit na malé části a ty poté uvařit. Za takto uvařené ryby pochopitelně získáte daleko více peněz, ale problém je v tom, že jich od vás hostinský zpravidla tolik nekoupí (funguje zde zákon nabídky a poptávky).

2. Dalším způsobem získávání peněz je lov divoké zvěře (jeden ze způsobů obživy Tomáše Varaščaka). To se prostě jednoduše vydáte do lesa, kde se pustíte do stopování (skill Tracking). Když se vám podaří nějakou zvěř vystopovat, skolíte ji. Poté ulovené tělo zpracujete na maso a kožešiny. Maso můžete prodat, nebo rovněž uvařit a prodat výhodněji. Kožešiny se dají také rovnou prodat, ale daleko efektivnější variantou je si pořídit šicí náčiní a sešít z nich nějakou jednoduchou koženou zbroj, za kterou získáte u obchodníka docela dost peněz.

3. Hodně lidí se při vytváření postavy nechá zlákat vidinou kovařiny. Kovařina je ale práce velice náročná a teprve dlouhý trénink v tomto oboru vám přinese kýžené ovoce. Takový kovář potřebuje ke svému životu hlavně rudu, kterou si zpravidla rovněž sám někde v horách nakutá (skill Mining). Tu poté přetaví na železné ingoty, z kterých teprve může začít vytvářet finální produkt. Kvalitní kovář je schopen ukovat téměř jakoukoliv zbroj (v závislosti na jeho schopnostech) a dokonce se i někdy stává, že opravdu dobrý kovář, zpravidla GrandMaster vytvoří zbroj daleko kvalitnější, než jakou byste mohli pořídit v tom nejlepším obchodě v Britannii.

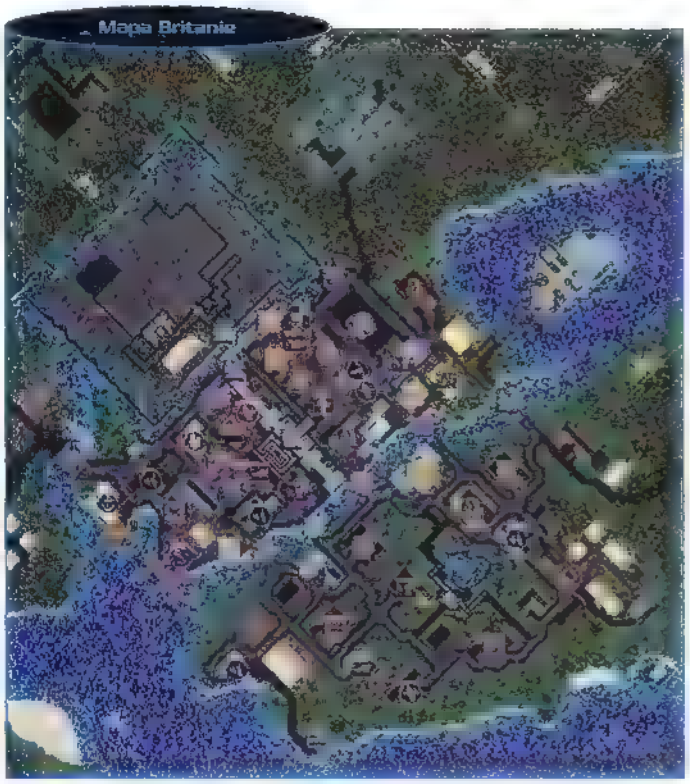
4. Zabíjení nestvůr je dle mého názoru ten nejlepší způsob obživy. Nejenže vám takto rapidně stoupají vaše bojové, popřípadě čarodějné schopnosti, ale rovněž, máte-li štěstí, můžete najít opravdu skvostné poklady. Příšer je v *Ultimě* vskutku úctyhodné množství, a abych vám řekl pravdu, zatím jsem ještě neměl se všemi tu čest. Nejlepším místem pro boj s nestvůrami jsou dungeony, kterými je poseta celá mapa Britannie. Těch hlavních je celkově osm (plus existují skryté dungeony, typu ztraceného města Wind) a každý z nich je obýván jiným druhem stvůr. Zatímco například v Covetous mezi nejvytrvalejší patří Lich (nachází se zpravidla v trůnním sále) a Gozer, v Destardu patří mezi standardní stvůry draci, obři a troilové. Jak tedy vidíte, volba dungeonu, do kterého se vydáte, je nadmíru důležitá a rozhodně byste neměli, hlavně zpočátku, příliš přeceňovat své schopnosti.

5. Kradení je v *Ultimě* rovněž jako i v normálním životě (stačí občas pozorovat zprávy a nebudete na pochybách) živnost zpravidla velice výnosná. Jenže narozdíl od toho normální života je kradení v *Ultimě* vždy nějakým způsobem potrestáno a patří do skupiny velice rizikových způsobů obživy. Nezřídka se stává, že jste vaší obětí přistiženi při činu a poté zabiti buďto městskou stráží, nebo onou osobou samotnou. Nicméně nejhorší věcí na kradení je, že velice brzy po zavedení této živnosti začnete pozorovat snižování vaší občanské pověsti (viz pokračování článku dále).

## ULTIMA A DOVEDNOSTI

Celkový repertoár možností toho, co můžete v *Ultimě* dělat, je vážně nepředstavitelně rozsáhlý. Máte snad chuť se stát kuchařem, švadlenou, pastevcem či horníkem? Žádný problém, protože i takovéto inferiorní činnosti můžete provozovat. Čím se stanete, záleží pouze na vaší chuti.

Sice zde neexistují přímo povolání, jak jsme tomu již zvyklí od jiných dungeonů, ale vše je založeno na systému dovedností. Přesto jste vždy oslovováni podle toho, jaky ze skillů máte na nejvyšší úrovni. Například máte-li swords-



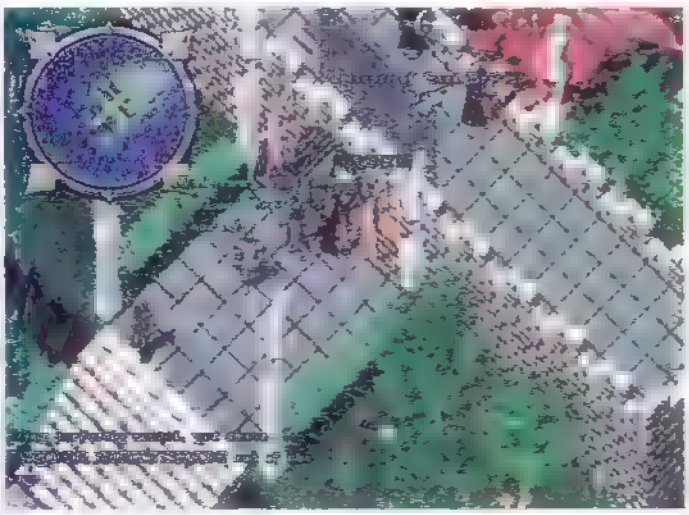
manship na 60 jste Journeyman Swordsman, máte-li čarovani na 100 (což je zároveň maximalní hranice), jste GrandMaster Mage, a takhle bych mohl pochopitelně ještě hodně dlouho pokračovat.

Mezi ty nejdůležitější dovednosti, pokud chcete chvíli přežít, patří schopnost ovladat nějakou zbraň (meč, luk, palcát...), taktika (určuje rozsah zranění, jaké způsobíte nepříteli), odolnost vůči kouzlům (PéKáčka číhají na každém rohu a chcete-li přežít alespoň jeden Fireball, trénujte právě tento skill), páčení zámků (k čemu vám bude, že se probojujete do srdce dungeonu, když si pak nebudete moci odnést ty největší poklady - možno též používat magické otevírání zámků), stopování (bez něho nevíte o případném nebezpečí číhajícím za rohem) a schovávání se (užitečná vlastnost, zejména když si chcete někam odskočit - nezapomínejte, že se jedná o online hru a žádná pauza neexistuje).

## ULTIMA A MAGIE

O tom, že magie hýbe světem *Ultimy*, nemůže být pochyb. Je to věda s velice rozmanitými možnostmi, ale zároveň jak je mocná, tak je i nevyzpytatelná. Mnohdy se totiž stane, že ve chvílích, kdy na ni nejvíce spoléháte, prostě vynecha a vy se můžete jít klouzat.

Největším problémem magie je její nakladnost. Jedná se stoprocentně o nejdražší koníček, protože k čarovani je kromě magické síly (závislá na inteligenci) rovněž potřeba spousta surovin. Čili když si pak spočítáte náklady na jedno kouzlo, zjistíte, že se sice jedná například pouze o 30 zlaťáků, ovšem když si to vynásobíte třeba 200, poznáte o jaké nákladnosti zde mluvím. Ale přes všechny tyto zápory patří magie k nejzajímavějšímu vědnímu oboru, jaký můžete v *Ultimě* studovat. Protože teprve poté, co dokonale ovládnete toto umění, začnete mít opravdu pocit moci. Najednou začnete pozorovat



povrchní válečníky, zámožné měšťany či vesničany z toho správného nadhledu.

Jednotlivá kouzla se dělí podle kruhu obtížnosti, do kterého spadají. Těch existuje celkově osm (tedy stejný počet známý již z ostatních *Ultim*), přičemž je pochopitelně vždy nutné ovládnout ten nižší, než dostanete možnost se zabírat studiem toho vyššího. Kouzel je opravdu slušné množství, takže je z čeho vybírat. Z těch nejpoužívanějších bych jmenoval Recall a Mark, pomocí kterých můžete cestovat z místa na místo (popřípadě daleko komplikovanější Gate, které se v této době snažím naučit já), základní útočné kouzlo Fireball, léčitelská Heal, Cure, Greater Healing, či takové frajeřinky, jakými jsou Magic Deflection (odrážení útočných kouzel), Morphing nebo vyvolávání elementálů či demonů.

## ULTIMA A POVĚST

Téměř jakákoliv vámi provaděná činnost má svoji odezvu právě ve vaší pověsti (notoriety). Budete-li krást, zabíjet postavy s vyšší notoriety, či žebrat, mohla by se vaše pověst jednoho dne snížit natolik, že by vás stráže na potkani chtěly sprovodit ze světa, obchodníci vám odmítali cokoliv prodávat a nakonec i většina hráčů by se k vám chovala velice nevraživě.

Ovšem na druhou stranu, budete-li se chovat správně „avatarovsky", což obnáší rozdávání peněz chudým, pomáhání slabším či plnění úkolů od NPC postav, vydá se vaše pověst směrem k nebeským výšinám. Každý vás bude uctivě zdravit, obchodníci vám dají slevy na své zboží a vesničané se vám budou v bázni a úctě klanět. Ale abych řekl pravdu, tak celkový systém pověstí je natolik komplikovaný (záleží na obrovském množství aspektů), že bych se zde opravdu velice nerad pouštěl do jeho hlubšího rozboru.

## ULTIMA A PÉKÁČKA

Největším problémem v *Ultimě* jsou právě PéKáčka, tedy hráči bavící se zabíjením a okrádáním ostatních. Neexistuje nic horšího, než když strávíte tři dny v dungeonu, máte napakovaný batoh poklady k prasknutí a po cestě domů vás sprostě zabijou a oberou. Ale holt takový je život a taková je i *Ultima*. Programátorský tým však pracuje na patchi umožňujícím reportovat své zabití strážím, které poté vyvěsí listinu s odměnou vypsanou právě na hlavu takovéhoto PéKáče, čili jejich činnost bude tímto krokem dozajista zkomplikována, protože již dnes existuje velké množství Guildů, které se živí právě tímto způsobem.

## ULTIMA A REDAKCE

*Ultima* je hra natolik kvalitní, že se do jejího hraní pustila velká část naší redakce. Najdete nás na serveru Great Lakes, zpravidla v blízkosti našeho rodného města Trisnicu. Tyto informace platí k datu psaní této recenze, což znamená, že v době vydání SCORE bude již většina zde uváděných postav na daleko vyšší úrovni.

**Občanské jméno:** Karel Popík
**Jméno v UO:** Vigo
**Povolání:** Warrior
**Hodnost:** Apprentice
**Práce:** zabíjení nestvůr, zvířat, monster a slabých hráčů s nízkou nobility

**Občanské jméno:** Svatopluk Švec
**Jméno v UO:** Wotan
**Povolání:** Swordsman a LumberJack
**Hodnost:** Journeyman a Apprentice
**Práce:** zabíjení zvěře, rybaření, apod.

**Občanské jméno:** Chalid Himmat.
**Jméno v UO:** Akh-Seth
**Povolání:** Mage a Swordsman
**Hodnost:** Journeyman a Jorneyman
**Práce:** objevování tajů vyšší magie, zabíjení PéKáček a příšer, pomáhání slabším hráčům

**Občanské jméno:** Tomáš Varoščák
**Jméno v UO:** Tovar
**Povolání:** Smith, Miner, Tailor
**Hodnost:** Apprentice
**Práce:** lov zvěře, kovařina, šití a zabíjení všeho zlého

**Občanské jméno:** Jakub Červinka
**Jméno v UO:** Pecenac
**Povolání:** Smith
**Hodnost:** Journeyman
**Práce:** kovařina, kovařina a nic než kovařina

**Chalid Himmat**

# Dark Colony

Vyčerpávající popis jednotek plus doporučení na jejich nejlepší využití jsou základní body tématu, o kterém si dnes budeme vyprávět.

Abych vám řekl pravdu, tak jsme tady v redakci začínali mít takový neurčitý pocit, že pod slovem návod si každý vždy ihned představí řešení nějaké komplikované adventury, či rozsáhlého dungeonu. Jen málokdy se totiž stávalo, že byste se mohl v návodové sekci SCORE setkat s tipy, radami, popisem jednotek či snad nedej bože přímo řešením některé ze strategií. Pochopitelně by z toho mohlo být téma na dlouhou debatu (taky předpokládám, že bude), či několikastránkovou úvahu. Nicméně jsme se rozhodli tento neobvyklý trend (v zahraničí jsou totiž návody na strategické hry samozřejmou součástí většiny časopisů) zlomit a nastolit tak v návodech rovnoprávnost a netrpět déle už tuto herní diskriminaci. Důkazem našeho snažení vám proto může být například dnešní popis všech jednotek k báječné realtime strategii *Dark Colony*, kterou osobně pokládám za jednu z nejchytlavějších her poslední doby.

## POPIS LIDSKÝCH JEDNOTEK

### TROOPER

**Výška: 2m**
**Váha: 87kg**
**Nevýhody: tenká zbroj**

Pěšák je základní lidskou jednotkou. Ve většině ostatních strategických her je nedobrým zvykem, že základní jednotky právě typu pěšáka vyrábíte pouze v počátečních misích a s postupem času, kdy vynalézáte lepší a dokonalejší zbraně, od této základní upouštíte. *Dark Colony* je právě v tomto směru téměř unikátní, protože každá jednotka ve hře, včetně pěšáka, má svoje zvláštní postavení v řadách vojska. Nejlepší využití této jednotky spočívá v likvidování neustále obtěžujících vzdušných cílů.

### BARRAGER

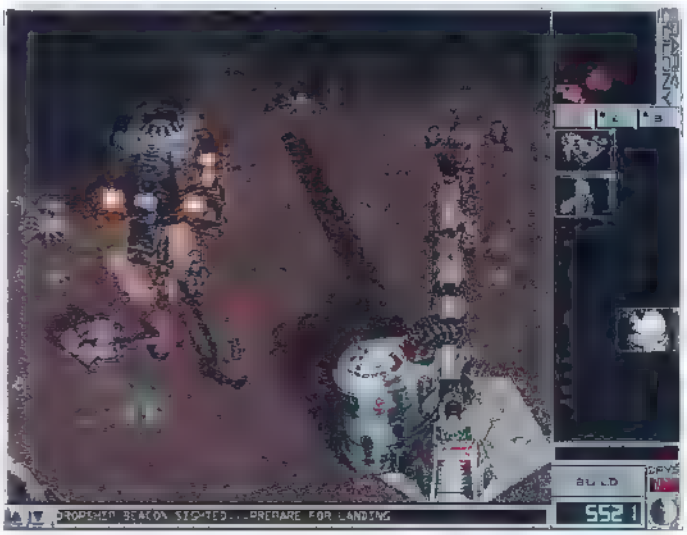
**Výška: 4m**
**Váha: 400kg**
**Nevýhody: velice nízká mobilní rychlost**

Dělostřelecká jednotka je vynikající zejména při ostřelování vzdálených cílů, jakými jsou například nepřátelské věže. Její nejlepší umístění je v týlu celé armády odkud může zcela nerušeně likvidovat nepřátelské jednotky. Základními slabinami jsou nízká rychlost, ale také nemožnost útočit na vzdušné cíle.

### REAPER

**Výška: 3m**
**Váha: 800kg**
**Nevýhody: krátký dostřel**

Mech je těžce obrněná útočná jednotka, speciálně upravená k demolici pozemních jednotek všech druhů. Ideální je pochopitelně pro decimování nepřátelské pěchoty, nad kterou má obrovskou výhodu, nicméně je i perfektní zbraní při ničení cizích budov. Mezi základní slabiny patří velmi krátký dostřel (sotva poloviční v porovnání s pěšákem) a hlavně nemožnost se bránit či napadat vzdušné cíle.




### OSPREY IV

**Výška: 1.04m**
**Váha: 800kg**
**Nevýhody: slabá zbroj**

Primárním zaměřením této vzdušné jednotky jsou průzkumné akce. Jelikož je velice rychlá a agilní, pronikne zpravidla těžce střeženou nepřátelskou pozicí a zjistí vám tak velmi důležité informace o stavu cizí armády. Rovněž je i docela dobře využitelná při ostřelování těžkých pozemních jednotek, které se nejsou schopny bránit proti útokům ze vzduchu.

### S.A.R.G.E

**Výška: 2.5m**
**Váha: 500kg**
**Nevýhody: vysoké náklady na výrobu**

S.A.R.G.E je bez debaty jednou z nejlepších lidských jednotek. Jedná se o zvláštním způsobem geneticky vyšlechtěného hybrida mezi člověkem a robotem. Jeho hlavními přednostmi jsou obrovská ničivá síla jeho zbraní, veliký dostřel a rovněž vysoká rychlost. Mezi nevýhody patří snad jen malá odolnost, z čehož vyplývá, že se tuto jednotku nedoporučuje aplikovat do předních linií. Další takovou specialitkou je schopnost odvádět Petra-7 surovinu přímo z cizích těžebních plošin. K tomuto účelu stačí jednotku pouze přesunout do blízkosti cizí plošiny a použít funkci Steal, která začne odvádět přibližně 50% produkce do vaší kapsy. Mezi další vymoženosti této jednotky patří útok napalmem (možno používat teprve až po upgradu jednotky). Ten zasáhne vždy určitou oblast a všechny jednotky nacházející se v jejím rádiusu nejenže budou poškozeny, ale rovněž je postihne dočasná paralýza (něco jako jedovatý útočný plyn bohužel).

### EXPLOITER

**Výška: 1.8m**
**Váha: 1100kg**
**Nevýhody: nejsou zabudovány žádné obranné systémy**

Jednou funkcí této mohutné jednotky je schopnost těžit suroviny na Petra nacházející se v oblastech Dark Colony. Je velmi rychlá, a ve vzhledem ke slabé zbroji (ve stavu přesunu) a žádným obranným systémům by se nikdy neměla vydávat na cestu sama. Kromě těžení Petry je rovněž schopna získávat i artefakty ze zvláštně označených lokací (jedná se zpravidla o malé fialové pentagramy).

### FIRESTORM

**Výška: 2m**
**Váha: 400kg**
**Nevýhody: slabá zbroj za pohybu**

Firestorm je jednotka vytvořená hlavně pro obranné účely. Jedná se o mobilní obran-

nou věž, která je schopna se sama přesunout na místo určení, na kterém se poté zakope do země, aby držela pozice. Výhodou je velká vzdálenost dostřelu a mohutná síla zbraní. Vždy si postavte nějakou věž k těžební plošině, aby ji mohla chránit proti pozemním, ale rovněž i vzdušným útokům

SENTINEL
**Výška: 1.4m**
**Váha: 227kg**
**Nevýhody: krátká životnost a slabá zbraň**

Sentinel je v podstatě chodící mina. Vždy ji můžete přesunout na nějaké místo a nechat ji tam zakopat. Ona pak začne skenovat své nejbližší okolí a pátrat po přítomnosti nepřátelských jednotek. Pokud se jí nějakou podaří detekovat, nastane ničivá exploze, která se postará o vyčištění jejího dalekého okolí. Nevýhodou je, že takto exploduovat může pouze třikrát, načež ten třetí výbuch jí bude osudný. Zakopanou minu je možné zpozorovat pouze za pomoci speciálních (S.A.R.G.E, Gorrem) a leteckých jednotek

ANGEL ONE
**Výška: 31m**
**Váha: 1400kg (nenaložená)**
**Nevýhody: žádné obranné systémy**

Obrovská nákladní loď není bohužel určena pro válečné účely. Přiletí sama pouze v případě, kdy stavíte novou budovu, nebo na zavolání vašeho velitele. Jedná se o zvláštní schopnost velitele, který je tímto způsobem vždy schopen po určité době zavolat posily (počet jednotek závisí na hodnosti velitele)

MEDI-CRAFT
**Výška: 2.4m (rozpětí křídel)**
**Váha: 92kg**
**Nevýhody: žádné obranné systémy**

Medi-Craft je jednotka, která má pouze jednu zvláštní schopnost. Může opravovat jak budovy, tak jednotky, což je v některých situacích opravdu nedocenitelná schopnost. Bohužel se není schopna bránit a stane-li se terčem útoku velmi brzy se odebírá do věčných lovišť. Z tohoto důvodu ji vždy nechávejte poletovat v zadních řadách, aby na ni vaši nepřátelé nemohli

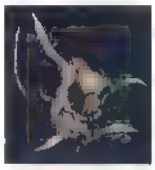
## POPIS CIZÁCKÝCH JEDNOTEK

Z důvodu naprosté totožnosti s lidskými jednotkami jsem se rozhodl tyto níže uvedené dle šího popisu ušetřit - Atril = Barrager, Ortu Ospray IV, Brozaor = Exploiter, Xenovort = F restorm, Slom = Sentinel, Saucer =Angel One, Zisp Medi-Craft

GRAY
**Výška: 1.7m**
**Váha: 60kg**
**Nevýhody: slabé zbraňové systémy**

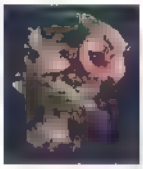
Šedák je téměř totožný s lidským pěšákem jen s tím rozdílem, že je menší, drobnější a používá jiné zbraně. Při kontaktu s lidskou jednotkou většinou umírá dříve

SY DEMON
**Výška: 2.6m**
**Váha: 140kg**
**Nevýhody: neschopnost se bránit vzdušným útokům**



Něco jako lidský Repear jen s tím rozdílem, že nepoužívá střelné zbraně. K útoku má připraveny své železem vyztužené dropy, které se stanou osudem každé pěší, ale i jiné jednotky

GORREM
**Výška: 2m**
**Váha: 75kg**
**Nevýhody: nákladné šlechtění**



Gorrem je velice podobný lidské jednotce jménem S.A.R.G.E. Jedná se o původního obyvatele cizácké planety s vysoce vyvinutými mimosmyslovými schopnostmi. Cizákům se postupem času tyto jeho schopnosti podařilo ještě znásobit a zároveň ho zmutovat k válečným účelům. Ideální je při likvidaci vzdálených, čistě leteckých cílů. Po upgradu je schopen používat jedovaty obranný, který je totožný s lidským napalmem

## ARTEFAKTY

TEKTAARA

Tektaara je starobylý artefakt se zabudovaným vysokofrekvenčním vysílačem, s jehož pomocí je schopen neznámým způsobem získat kontrolu nad nižšími formami života. V praxi to pak vypadá tak, že doletíte s Tektaarou do těsné blízkosti některého typu hmyzu (malé bytosti pohybující se po povrchu planety) a použijete ho. Sice tyto bytosti nejsou moc silné, ale vzhledem k jejich vysokému počtu to zpravidla nevadí

MAKTOR

Maktor má patrně nejhezčí efekt ze všech artefaktů. Jakmile je uveden do provozu, stane se z něho lux přepnutý na zpětný chod. Začne totiž nasávat všechny objekty přibližně do vzdálenosti jedné obrazovky. Jakmile se mu to podaří, vcucne je do jednoho bodu v prostoru a ten poté zmenší na jeden maličký atom, který nechá následně explodovat

SOLARIS

Je založen na systému sluneční energie. Po aktivaci začne absorbovat veškerou energii z okolí přibližně čtyřiceti kilometrů a nakonec takto získanou energii převede do jedné mohutné exploze, která se spolehlivě postará o věčný pokoj do vzdálenosti jedné obrazovky

LUNATEK

Schopnosti tohoto artefaktu jsou rovněž zcela unikátní. Lunatek po aktivaci začne vysílat do svého okolí chaotické vlny, které dokáží zbavit rozumových schopností všechny jednotky. To znamená, že všechny jednotky zasažené jeho vysíláním se dočista zblazní a začnou pálit zběsile kolem sebe (tedy i do svých spojenců)

KAOX

Je strašlivý nástroj teroru. Jeho síla a moc ničit je vskutku nepředstavitelná. Pravděpodobně se jednalo o stroj, určený k masovému vyvražďování tvorstva, který kdysi dávno použili v národy, které rovněž byly jeho tvůrci. Pokud se vám podaří tento artefakt získat, opravdu zvažte, kde a kdy přesně ho chcete použít, jelikož se hravě postará o dokonalé vyhlazení přibližně třech obrazovek hracího pole, což není žádná srandа (to teprve začíná, ptejte se jeho vlastníky v síťové hře)

**Chalid Himmat**

# koutek zoufalců

rady strategie .. cheaty .. finty

Ještě na úvod bych vás chtěl poprosit o takovou maličkost. Velice často nám píšete užitím e-mailu, za což jsme vám pochopitelně velice vděční, jelikož nám to šetří spoustu času s přepisování textu. Ovšem k tomu je nutno ještě dodat, že nám to žádný čas nešetří v situaci, kdy používáte českou diakritiku. Ne že bychom snad měli něco proti češtině, to v žádném případě, žel naši kolegové ze zahraničí ji zatím ještě nezařadili mezi „plné" internetové jazyky. Takže nám pak v praxi chodí dopisy velice nečitelné, plné roztodivných útvarů namísto háčků a čárek a podobně. Proto vás prosím, jestli nám budete posílat jakékoliv dopisy pomocí e-mailu, vyvarujte se používání českých fontů, velice nám tím (a zároveň sobě) pomůžete. Tak to by bylo pár „ostřejších" slov, nyní už můžeme přistoupit k vašim dotazům.

Dnesku začněme dotazem pana Toma týkajícího se hry **Ultima Underworld II**. Vzhledem k tomu, že UU II patří k mým nejoblíbenějším hrám, má tento dotaz tu čest být zodpovězen jako první. Tom se dostal do Krvavých jam, světa plného krve a násilí. Podařilo se mu z skat dobrou válečnickou pověst a díky tomu byl schopen vyzvat na souboj Dorstanga, kterého rovněž porazil a získal jeho blackrockgem. Nakonec zabil i kouzelnici Zori a ve druhém patře potkal čaroděje Zoranthuse. Přesto však neví, co je přesným řešením této úrovně a žádá nás o podrobnější popis nutných úkolů.

Jedním z úkolů v této úrovni je právě poražení Dorstanga, čehož lze dosáhnout hned několika způsoby. Buďto budeš bojovat v arénách a vypracuješ si takovou reputaci, že Dorstang nakonec přijme tvoji výzvu, nebo nejprve porazíš čarodějnici Zorii a Dorstang tě poté vyzve na souboj sám (čímž získáš výhodu volby arény). Anebo jsem objevil ještě jeden způsob poražení Dorstanga, určený hlavně pro slabší postavy, bez nutnosti bojovat. Jdi do třetího patra této úrovně a vydej se jižním směrem. Zde narazíš na obrovitého trolla milujícího hru s kameny (ta spočívá v tom, že on ti ukáže kámen a ty pak musíš hádat jakou měl barvu ...). Po chvíli hraní se mu zalíbíš a on ti přislíbí pomoc v budoucnosti. Poté zajdi zpět nahoru k Dorstangovi a zeptej se ho na blackrockgem. V tu chvíli se na scéně objeví troll a zjedná v místnosti pořádek a ty získáš onen kámen (rovněž se nezapomeň podívat do severní části, kde jsou tajné dveře s pokladem). Kromě zabití Dorstanga je dalším úkolem odčarovat Guardianovu moc z této úrovně. Dosáhneš toho použitím Altaříny hole v té nejsevernější místnosti prvního patra. Poslední důležitou věcí je kontaktování kouzelníka Zoranthuse. On tě požádá o přinesení jeho ztraceného Sceptru of Deadly Seeker zpět, který se ale nalézá až v červeném pekle Věčné pustiny, čili je to pro tebe zatím hudba budoucnosti. Ja a abych ještě nezapomněl, bezpodmínečně si vyzvedni runu VAS z třetího patra (nachází se v místnosti hlídané Dire Reaperem).

Náš oddaný čtenář Jirka má několik dotazů týkajících se bezvadné hry **Civilization**. Zaprvé neví, jak má vyrábět jednotky typu katapult, lodě, kterými disponují jeho nepřátelé.

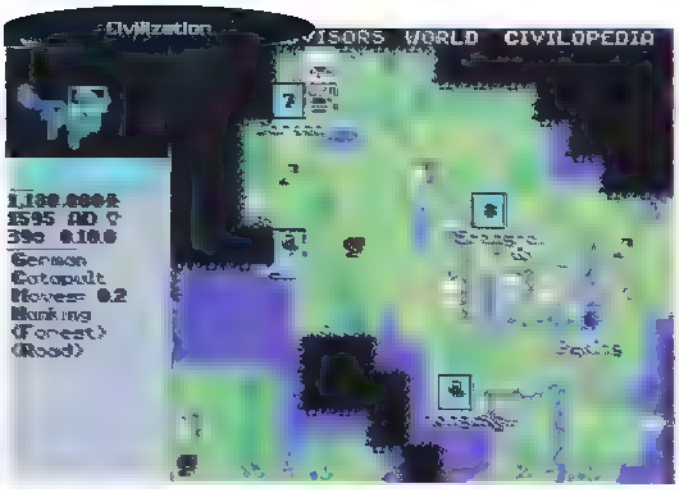
Řešení tohoto problému je vskutku snadnější, než by se ti mohlo zdát. Vždycky předtím, nežli je možné jakékoliv nové jednotky nebo budovy vyrábět, je potřeba vynalezt tu správnou technologii. To znamená, že vždy po určité době za tebou přijdou tvoji vědátoři s návrhem vymyslet novou věc. Pochopitelně vždy záleží na posloupnosti vynálezů. Například není možné vymyslet nejprve psaní před objevením abecedy a podobně. Například základním kamenem stavby katapultu je matematika.

Za druhé neví, k čemu je dobrá revoluce.

Revoluce je určena k nastolení nové vlády. Na začátku každé hry je nastavena despocie, s kterou to ovšem daleko nedotáhneš, a tak ji časem nepochybně budeš chtít zaměnit například za monarchii, demokracii, nebo nedej bože komunismus.

A nakonec za třetí není obeznámen se způsobem přibývání peněz na jeho konto.

Peníze jsou vždy tím největším problémem, a to neplatí pouze u této hry. Největší vliv na náklady a výnosy má právě výše zmiňovaný typ politické vlády. Dalším důležitým faktorem jsou budovy, které máš ve svých městech. Některé peníze odvádějí (koloseum, vodovod atd..) a naopak jiné penízky přivádějí (banky, tržiště). Proto záleží pouze na tvém úsudku, jak správně vyvážíš poměr mezi náklady a výnosy. A pokud bys snad opravdu chtěl zatáhnout za ekonomickou páku, je rovněž možné pozměnit výši dani, ale zde je potřeba počítat se zvýšenou nespokojeností obyvatelstva v případě přemrštěně vysoké daně.




Tvůrcem dalšího dotazu je Petr Jones, který si neví rady ve hře **Eye of the Beholder II**. Jeho zákys se týká úrovně Temple level II, kterou prošel křížem krážem a nepodařilo se mu narazit na další postup ve hře. Sice ví, že je nejprve nutné se dostat do Silver Tower, ovšem neví kudy a jak.

Vchod do Silver Tower se nachází v úrovni Temple level I, přesně o jedno políčko na západ od místa, kde jsi poprvé narazil na chrámové kleriky. Ovšem problém je v tom, že k tomu, aby se ti podařilo tento tajný vchod otevřít, musíš nejprve získat čtyři magické rohy rozházené po celých katakombách a nakonec na ně zahrát na tomto místě (stěna se poté rozplyne). Přičemž pokud mě paměť neklame, tak se v každém patře katakomb nachází právě jeden tento roh. Takže pro chvíli zapomeň na prohledávání horního patra chrámu a vydej se zpět dolů do katakomb hledat kouzelné rohy.

**Fable** je hra, která nutí si trhat vlasy Zipa z Prahy. Bohužel však jeho problém je natolik rozsáhlý a komplikovaný, že kdybych se jím zde měl zabývat, zabralo by to přinejmenším jeden a půl stránky dnešních Zoufalců. Proto si tě Zipe dovolím odkázat na návod uveřejněný ve SCORE 34, ve kterém se dozvíš řešení všech svých problémů.

Oliver z Bratislavy se nás táže, jak je ve hře **X-Com - Terror from the Deep** možné zajmat ufony.

K zajímání ufonů slouží buďto omračovací obušek, který je k dispozici hned od začátku hry, nebo později vyvinutá technologie malého odpalovacího zařízení. Obušek stačí dát do ruky jednomu ze svých lidí a přiběhnout s ním k nejbližšímu ufonovi. Toho pak tímto obuškem několikrát přetáhni po zádech a on se nakonec svalí v mdlobách k zemi (předtím je ale zpravidla nejvyhodnější ufona lehce postřelit, aby následné omračování bylo co nejjednodušší).

Dotazy na hru **Lost in Time** nás zavolal Víťa z Plzně. První problém má v epizodě 1 v její druhé části. Prošel bránou a dostal se do domku. Elektromagnetem otevřel dveře a dostal se až ke krbu, který polil petrolejem z majáku. Nyní neví jakým způsobem oheň zapálit.

Nejprve do krbu polož poleno a kapesník a poté obojí polej pet-

rolejem. Škrtni sirkou a zapalovatko v krabičce od cigaret a zapal oheň. Potrne ale bude problém v tom, že všechny tyto věci nemáš, takže poslouchej dále. Kapesník nalezneš v rybářově domku v košíku (zároveň se hřebíkem a kusem chleba). Poleno se nachází v hromadce u dveří do domku. A nakonec krabičku od cigaret nalezneš v traktoru kousek od domku.

Dále v majáku otevřel dveře pomocí hadice, kterou připevnil k výtahu a zde narazil na další problém. Neví jak má otevřít ty dveře do majáku, kde by se měly nalézat střepy z rozbitého skla.

Řešení tohoto problému je vskutku triviální. Po provedení všech tebou uvedených úkonů stačí pouze výtah odeslat dolů, čímž ony dveře vytrhneš z pantů.

Nakonec sjel výtahem dolů, kde sebral láhev moštu, a zde narazil na svůj poslední problém. Nezná heslo, kterým by se mu podařilo otevřít truhlu ležící na podlaze.

Truhlu otevřes pomocí symbolů z boku lodi (koule=patrona, meč=dýka, kanon=postole, přičemž barvy zůstávají zachovány). Hodně štěstí při řešení této hry budeš ho rozhodně vzhledem k její vysoké obtížnosti potřebovat.

Další k nám dorazivší dotaz je zaměřen na hru **Larry 5** a pochází od čtenáře Dana. Ten se dostal s Patty až do budovy K-Rap. Ovšem zde narazil na dveře, které potřebují ke svému otevření číselný kód. Pochopitelně tento kód nezná, čili se nás na něj dotazuje.

Můžeš si v klidu oddechnout, jelikož řešení tvého problému je snadné a už k tobě letí. Jako Patty vejdi do budovy a na DataManu si přečti kód, pomocí kterého otevřes dvere do kancelare. Tot vse.

Čtenář Robin nás žádá, abychom do některého z nejbližších SCORE zařadili návod na **Little Big Adventure II**.

Pokud budeš hodný a přineseš nám o tom písemné potvrzení od pana Mikuláše, možná se v budoucnosti s tímto návodem setkáš. Ne teď vozne na návodu se pracuje a jíste ho někdy v budoucnu do SCORE zařadíme jelikož nejsi sám, kdo nás o to prosí.

Petra z Mikulčic nás žádá o rady hned ke několika hrám. První její dotaz se týká **Agenta Mlíčňáka**. Zde neví, co má udělat, aby obstála u třetí generálovy zkoušky.

Vyjď ven před budovu a z popelnice vytáhni provaz, na který uvaž granát. V kapitánově kanceláři je upevni na suplík a „otevři" ho. Nalezené prášky na spání smíchej, s drobky, které zamíchej do jednoho stolu v baru. Tuto delikátesní směsku nasyp na vršek sloupu u ruckování na cvičišti. Ptáček není na takhle ostré zvýkyť, takže ho dokonale zdrogují jes a je tvůj. Pote vylez na provaz a zkus svoji vydrž a sílu. V bahně pak nabér do hrnečku od kafe vzorek. Nyní běž do baru. Vypusť ptáka na radio a vyměň barmanův hrnek s čajem za svůj. Přesvědč majitele podniku, aby se napil. Teď již vo nym dveřím projdi do skladu. Všimni si mrkajícího soudku a posimrej ho na citlivém místě. Test je vyřešen jasně.

Další její dotaz souvisí s hrou **7 dní a 7 nocí**. Neví, jak získat holku číslo tři, která má tak ráda dorty. Dort se jí sice už podařilo upéci, jenže Karmína ho nechce. Co s tím?

Po upečení je potřeba ještě dort ozdobit. Zajdi k cirkusu, kde z kupky sena za sopitou vyndej Tondův prášek a posyp jím dort. Pote jdi za Karminou, ale to ti nebude chtít ani v det. Proto jdi do své kanceláře, kde na zásuvku použij mrtvého psa. Stane se z něj elektromagnet. Dojdi na formu a pořádně s ním mávej s Fandou. Zeptej se ho hlavně na studnu. Jdi ke studni, dej nabitého psa do vedra a spusť ho do vody. Až ho vytáhneš, bude ve vedru příchytka cenná jízdka. Psa si zase vezmi zpět a celé to opakuj, dokud ze studně neziskáš nebožec. S nebožcem v ez do výkopu před hotelem, vezmi s lopatou a nebožec použij na potrubí vpravo. Na unikající plyn dej kondom a vyleť s ním přímo do okna ke Karmíně. Dej jí dort


SCÓRÁČI POZOR!

PŘEDVÁNOČNÍ SLEVA ČASOPISŮ SCORE Č. 1-40

1-5 KS 30KČ/KS

5KS A VÍCE 20KČ/KS

TATO AKCE TRVÁ JEN DO VYPRODÁNÍ ZÁSOB, NEJDÉLE VŠAK DO 31. 12. 1997!

CD

Objednávat si můžete obvyklými způsoby, tj. Zaplaťte SCORE předem a my Vám je pošleme jako balík. K výsledné ceně připočítejte 45 Kč za poštovné a balné a částku zaplaťte složenkou na adresu vydavatelství. Do "zprávy pro příjemce" napište, jaká čísla si objednáváte.

a je tvoje. Na vidíš, ani to nezabolelo.

Do ší dotazy se týkají hry **Tajemství Oslího ostrova**. Zaprvé Petra neví, kde sehnat list, který je nutno použít při rozhovoru s orchidejí.

Zajdi se podívat do chaty. Promluv si s oslem za červeným závěsem (1,1). Za kokosový ořech dostaneš kouzelný svitek, který hned bez prec st před Velky strom. Zatahni za páku, která se na stromě objevila a do vzniklého otvoru vlez. V koruně stromu vezmi zelenou lianu visící napravo od „dveří" a použij ji na kotvu. Potom mluv ke zdánlivě prazdnemu ptacímu hnízdu (1,1,1). Od ptacka dostaneš list a můžes ze stromu slezt.

A konečně by ji ještě zajímalo, kde vzít (a jaký) předmět pro přestup přes lávu při cestě k zapomenutému Osl mu chrámu.

Přes lavu se dostaneš použitím dřeva, ktere se nachází hnedle před chatkou.

Neznámý zoufalec se nás táže, ve kterém že to čísle SCORE by moh nalézti kompletní navod na českou hru **7 dní a 7 nocí**.

Navod na tuto hru nalezneš ve starším SCORE č. 13, ktere je pravdepodobně ještě mozné sehnat.

Duke z Pelhřimova by se velice rád dozvěděl, jak je možné se dostat do sedmého dne ve hře **Under a Killing Moon**, jak se uvádí v manualu.

Bohužel, přestože v manualu se vyskytují nejake informace o sedmém dni, jedná se pouze o nejapný vtip ze strany autorů, jelikož žadný sedmy den prostě neexistuje.

Do staříčké hry **Lure of the Temptress** se pustila Jana z Prahy 4. Přestože se snaží, nedaří se jí tuto hru pořádně rozjet, a tak by uvítala alespoň malinkou část návodu.

Jak jistě již víš, v kobce toho není mnoho k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je možné pozorovat mučení spoluvězně). Shod pochodeň na slamu (Pull torch) a až přijde Skorl uhasit oheň, proklouzni ven. V další místnosti ihned zastrč závoru (close door, lock door). Promluv si s vězněm (talk to prisoner). S ním, jak vidíš, zatím mnoho zabavy není, jelikož velice zizn... jdi tedy do vedle si místnosti, kde seber nůž a láhev (get knife, get bottle). Naplň láhev vodou ze soudku a rozparej pytel ležící v rohu, nalezneš v něm minci (look at barrel, use bottle on tap, use knife on sack, look at sack). Teď jdi do poslední místnosti vpravo a osvoboď mučeného chudáka (use knife on leather cord). Ratpouch (jak se vězeň jmenuje) bude od této chvíle tvým věrným sluhou a ty mu můžeš libovolně zadavat rozkazy a „programovat" ho jako robota. Snad již budeš schopna pokračovat dále sama ..

Robertovi dělala nepříjemnosti hra **KGB**. Hned u prvního úkolu narazil na neřešitelný problém. Prostě ho nedokaže úspěšně vyřešit. V kanceláři se mu podařilo najít vodku, sirky, dolary, štěnici ze sluchátka a baterii. Od sestry zavražděného získal mikrokazetu, ale tím skončil.

Pustil jsi se do řešení opravdu velice komplikované hry, a proto není divu, že jsi vytuhl hnedle na začátku. Nicméně se ti pochopitelně pokusím poradit. Po získání mikrokazety jdi před dům a požádej strážného o klíček od kabinetu. Z kabinetu vyndej noviny a malý kazeťák. Prozkoumej noviny, vlož baterii a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnemu. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem. Ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrať se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vavlovi. Na jeho dotěrnou otázku odpověz „Hollywood". A první případ je zkompletován, hodně štěstí při řešení těch ostatních.

## RADY, TRIKY A NAPOVĚDY

Pařani Pipa a Schagi mohou začít si hrát bláhem a zároveň děkovat Mafovi z Infimy, který nám sem zaslal odpověď na jejich zákys týkající se hry **Command and Conquer: Red Alert**, devátého kola za Rusaky. Cíli oba pozorně poslouchejte.

Jakmile vaše armáda překročí pomyslnou hranici směrem na sever (tj. nahoru), dá se do pohybu truck convoy, jenž tvoří nákladní autíčka. Vyjíždí z malé zahrádky v horní části mapy, kde jsou modré GAPy, a tudíž tam není vidět. Nemusíte napadnou přímo truck, ale po útoku na horní pevninu počítejte s tím, že se právě rozjel a míří dvěma směry: buďto po mapě doleva a pak přes most, nebo dolů také přes most a poté doprava kolem vody (ano, to je ta voda hned nad vaším táborem, z níž na vás modří útočí z plovoucích depotů). Až zmizí za okrajem mapy, uvidíte Mission Failed. Tedy jak na to? Co nejdříve to půjde, si postavte Spy Plane a porogány. Odkryjte si prostor nad truckem v ohrádce (abyste viděli, kde to vlastně je) a než jej GAPy opět zastíní, vysaďte tam paragany. Při troše štěstí (plus aplikace funkce Save) truck sejmou než se rozjede a vy tím získáte tolik kyzeny nápis Mission accomplished. Tímto způsobem se do mise dokončit circa do deseti minut. Jinak až budete tuhle misi hrát jen tak pro pobavení, všimněte si ostrůvku s dobrotami hned ve vodě nad táborem. Je tam pár docela zajímavých věcí.

Martin, jehož dotaz se týkal hry **Warcraft II**, přesněji devátého kola za orky, může být rovněž potěšen. Máme to pro něj správné řešení od Jeremiuse a jiných čtenářů.

Cílem této mise je postavit pevnost (fortress) a loděnici (shipyard) v ústí Tyrovy zátoky (jedná se o ten horní ostrov, přičemž loděnice musí být postavena na jeho horním okraji). Příště si nezapomeň pozorněji přečíst scenario objectives, kde se vždy dozvíš přesné zadání mise.

Hardcore pařani hry **Realms of Arkania: Blade of Destiny**, jejichž dotaz byl uveřejněn ve SCORE 47 si mohou rovněž oddechnout. Řešení jejich problému nám zaslal Robin Langhammer, jemuž patří tímto váš dík.

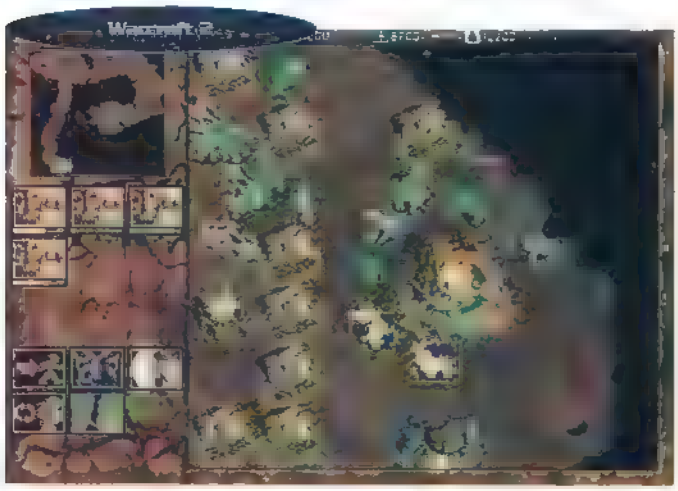
Místo konání poslední bitvy je uvedeno v „orc dokumentu", který je uložen v Orc`s cave v horách, na cestě mezi městy Skelellen a Phexcaer (je vysoce pravděpodobné, že se vám tuto jeskyni nepodaří nalézti hnedle napoprvé, čili se tím nenechejte zmást a zkoušejte to, dokud nebudete úspěšní). Po získání tohoto dokumentu a Hyggelikova meče se musíte vydat na cestu z Phexcaeru k Hermit`s Lake. Na této cestě dojde k finálnímu souboji s náčelníkem orků (před tímto soubojem je zpravidla nejvýhodnější potřít meč některým z jedů).

Tip na postarší, ale přesto stále kvalitní hru **Settlers II** nám zaslal Dusan.

V adresáři \settler2\save se nalezá soubor mission.dat. V tomto souboru vyhledejte adresu 1100000000 a tu změňte na 1111111111. Tímto malým podvůdkem získáte přístup do všech úrovní.

Dalších pár tipů na hru **Albion** nám zaslalo Dana D. z Brna. Přestože jsme v návodu uvedl , že není možné stráže h ídajíc vchod ke Kontosovi přesvědčit po dobrém, nyní jsme došli poznání, že i toto řešen existu e.

Stačí si se stráží promluvit a postupovat podle následujícího rozhovorového schématu. 2,2,4,2,1. Dále je prý velice výhodné trénovat Siru ve Frost kouzlech, jelikož zabírají na všechny typy příšer v Albionu kromě Beastmastera a Boha.



## Košilatý z ohně

■ Lo Wang má problémy ve hře **Shadow Warrior**. Dostal se do epizody Code of Honor osmé úrovně. Zde se mu nedaří získat červený a bronzový klíč. Je již majitelem klíče stříbrného a zlatého, žel k dokončení úrovně musí mít všechny.

*Tohle je úkol přesně šitý na míru všem čerstvým Lo Wangům.*

■ Kája stroteg ze Zákop má potíže s hrou **Mutarium**. Začne ji hrát a přestože okamžitě postaví roboty (přibližně tři), tak ho napadnou nepřátelské tanky a všechno mu začnou ničit. I když vše poškozené začne ihned opravovat a svoji základnu zároveň rozšiřovat, nepřátelské tanky přibývají větší rychlostí než s jakou je schopen se jich zbavovat. Maximálně se mu podaří postavit devět robotů a zůstane mu ještě trochu peněz na opravu. Vyzkoušel už nespočet všemožných variant, ale prostě tuhle první misi nemůže za žádnou cenu úspěšně dokončit.

*Doufám, že se mezi vám najde někdo, komu se podaří tento problém vyřešit za nás.*

■ Boječná hra **Indiana Jones IV** se přestává líbit Petru Vokounovi. Ocitl se v Atlantidě (hraje se Sofií), kde neví, co má udělat. Použil bronzové kolečko, sebral kamenný hrnek a nabral do něj vodu, sebral něco nazvané jako „bronze gear" a zabil vojáka v pokoji se Sofií. Poté sebral hrudní koš kostry a nacpal do něj sandwich a párek, sebral sošku hada. Nakonec sebral hlavu soše a použil ji u pumpy na lávu. Je mu jasné, že musí otevřít ty velké dveře, ale proboha jakým způsobem je toho možné dosáhnout?

*Přestože Indiana Jones IV je hra vskutku komplikovaná, věříme, že se mezi vámi nalezne někdo, kdo si s tímto zákysem bude vědět rady.*

Kamulonu. Frost splitzer zmrazí jednu potvoru, Forst crystal vybronou radu potvor a Frost avalanche zmrazí uplne ce ou bandu protivníků. Siru je tedy velice důležité hýčkat a zasobovat různymi magickymi predměty zvyšujicimi její sílu, obranu a podobne ,elikoz je jednim z nejužitecnějších členů družiny. Po rozpadu party je možne ji rovnež s Mellthasem noverbovat na Maini v městečku Srmolinar (pochopitelně kde jinde než v hospodě).

**Albion** je jak vidno hra mezi čtenáři velice populární, je ikož tu máme dalších par tipů na tuto věc. Zasla nám je Kami „Flexx" Fila a m mo těch, ktere uved a ve svém dop se již Dana D., obsahují i následující informace

Kromě helmy Lug s Hand je prý rovněž výtečna Helmet w th crystal, nachazejici se v dungeonu pod univerzitou Arjano na kont nente Grotage. Pokud snad shan te nejsilnějs sečnou zbran ve hre, tak se jedna o mec Gaze of Kamu los ktery ubira 26 bodu vaz pou hych 500 gramů a obsahuje super silné kouzlo Kamulo`s Gaze. Je možné ho najít hned na začatku voseho kamuloského putovani, po uteku z vezeni ,este ve 2D, ve zbrojnici. Tak to by bylo pro tentokrate k Albionu vše

Pokud máte problemy se zabitim posledního šéfa ve hře **Incubation**, možná vám pomůže pár našich rad, jak na to

Poslední boss je obrovský pavouk majici okolo dvou set životů. Nejefektivnejsi zbran, pro jeho skolení je laser nastaveny na mod dve. Marinaci se museji dostat pavoukovi do zad a do nich ho zároveň i střílet, jelikož to je daleko efektivnějsi nežli strelba zepredu. Tímto zpusobem se po velice kratke dobe odebere do večnych lovišť, proto lovu zdar

## CHEATY

### DARK REIGN

Pokud o tom ještě nevíte, tak tato hra obsahuje ještě jednu speciální extra tuhou úroveň skrytou po té údajně poslední dvanácté. Pro získání přístupu do této úrovně se přesuňte do menu misi a klikněte na spirálu (pochopitelně to funguje pouze v případě, že jste úspěšně dokončili dvanáctou úroveň). Tím se ocitnete v bonusové třinacte úrovni, ovšem nebuďte překvapeni jejím rychlym koncem, já jsem vás varoval, že je velmi obtížná

### BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Kdykoliv během hry stiskněte kombinaci těchto kláves pro vyvolani následujících efektů

**Plné zdraví** - nahoru, doprava, útok, akce, nahoru, dolů, doprava, doleva.
**Plná mana** - doprava, doprava, útok, akce, dolů, dolů, doprava, doleva
**Ukázka temného deníku** - doleva, doprava, útok, akce, dolů, nahoru, doprava, doleva

### FULL THROTTLE

**Stiskněte SHIFT a V** během boje na staré ceste a stanete se jeho automatickymi vítězi
**Stiskněte CTRL a C** během destrukčního derby a je za vam

### HUNTER HUNTED

všechny kody stac napsat a pote stiskn out klavesu Enter

COLE - neviditelnost plus všechny zbraně
RAYL - pouze neviditelnost.
LUKASZUK - všechny zbraně
TREVOR - doplnění náboju.
SNELLINGS - plné zdravi.
VINCENT - změna barvy na šedou.
BLUE - změna barvy na modrou.
SAGE - na zelenou.
OCHRE - na hnědou.

### HARVESTER

Bruce - neviditelnost.
Murderer - všechny zbraně.
Nick - plné zdraví.
Son of sam - nejdůležtější věci.
Dustin - skok do úrovně 1.
Boston strangler - skok do úrovně 2.
Helter skelter - skok do úrovně 3.
Charles manson - skok na konec třetí úrovně.

### JURASSIC WAR

Stiskněte enter a teprve poté zadejte následujici kod

FOOD — přidá vám 50,000 jídla.

Tak a to je zase pro jednou úplne vše. Nashledanou někdy příště

**Cholid Himmat**


allstar

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

MODEMY

ZVUKOVÉ KARTY

HARDDISKY

GRAFICKÉ AKCELERÁTORY

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

| | | |
|---|---|---|
| AllStar Classic II 166 MMX | 9.730 | 334 |
| AllStar Classic II 200 MMX | 11.009 | 324 |
| AllStar Profi 166 MMX | 10.286 | 500 |
| AllStar Profi 200 MMX | 11.728 | 689 |

3Dfx

* 3Dfx Voodoo RUSH 3D
* 128 bit grafická karta s gr. akcelerátorem
* 128 bit Alliance Proliation 2D Graffics engine
* Integrated 175 MHz 24 and 32-bit CLKDAC

Venus 3D RUSH 5.890,- 3Dfx - Vánoční dárek v sestavách PROFI

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 166MMX založeno Intel Pentium 166MMX 7.322
AllStar Profi 200MMX založeno Intel Pentium 200MMX 14.522
AllStar Profi 233MMX založeno Intel Pentium 233MMX 14.672

Motherboard PCI, Intel TX, 512KB Burst Cache, chlazení procesoru podle sadu TX(10% nárůst výkonu oproti HX chlazení), chlazení procesoru podle teploty řízené základní deskou
16 MB EDO RAM X HD Quantum FireBall 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD X 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR X Grafická karta VGA Venus 3D RUSH X CD-ROM 24xSpeed X klávesnice Ergonomic Win 95 X zkrácená MiniTower X myš

Záruka 2 roky

Zdarma grafická karta 3Dfx Voodoo Rush

Zdarma zvuková karta SoundBlaster AWE 64

Uvedené ceny nezahrnují DPH

## Úvodem

Gramotnost našeho čtenářstva je na solidní úrovni, a tak dostáváme měsíc co měsíc stále více dopisů. Je to skvělé, ale od doby, co topíme plynem, už pro ně nemáme takové využití.

Ale to víte, že si dělám legraci, vaše výtvory, často bohatě ilustrované, v koši nekončí, dokud je všechny do posledního písmene nepřelouskám. Tedy až na výjimky, které působí dojmem, že dotyčný pisatel měl jeden prst na klávesnici a druhý v zásuvce. Elektrické zásuvce!

Mimochodem, už jsem se vám zmiňoval, že ač vybaven lupou i grafologickou příručkou, nejsem schopen vždy zcela správně dešifrovat vaše sdělení? Pište proboha ve Wordu nebo v 602, neříkejte, že toho nejste schopni. Dopisy psané takovouto formou, nebo ještě lépe zaslané na disketě či jako attach v mailu, mají pochopitelně větší šanci na otištění, protože nemusí projít naší kryptologickou ústřednou.

Co se obsahu této várky dopisů týče, většina z nich se týká plakátu, ale ještě doznívají dozvuky SPRITE CD, které mělo fenomenální úspěch a najdeme zde i dost příspěvků, pojednávajících o našem Invexovém vystoupení. Co se posledně jmenovaného týče, chtěli bychom podobné akce, byť v poněkud komornějším pojetí, pořádat častěji. První z nich bylo promítání filmu 5th Elementh, které bylo spojeno s diskuzí s redaktory a přispěvateli SCORE. Myslím, že to bylo docela fajn, nebylo to tak odtažité a formální jako na Invexu a mohli jsme jen tak normálně pokecat. Další podobná akce, a doufám, že si ji hned zapíšete do deníčků, se bude konat **31. ledna v 16.00 v přízemí Bontonlandu na Václavském Náměstí v Praze.** Určitě za námi zaskočte, pokecáme, popijeme a samozřejmě i zagamesíme!

### NA ÚVOD TROCHU CHVÁLY

Na úvod trochu chvály. Jste nejlepší, časák a nejtíp se čtete i o půlnoci, kupuji si vás od čísla 30 a od čísla 43 s CDčkem, a to, že Scorata nemám všechny, mně doce a dost vadí, ale kámoši mají, kámoši dají (teda pučí, abych nekecal). Pochybuji, že byste věděli, proč si CD kupuji od č. 43, tak to tady radši píšu. Dne 22.6. má narozeniny můj milovaný počítač, to znamená, že od tohoto data je má CD-ROMka čím dál nenažranější, takže skupuju všechny CD, aby neměla hlad (dvacet rychlostí, dvacet nenažraných krků, to něco sežere a ještě to žere rychlostí 3 MB za 1s., po tomhle líčení musím vypadat jako naprostej šílenec a návštěvník Bohnic, tak to musím trochu napravit.

**Další pochvalná slova:**

**1.** Nový vzhled vás posunul mezi nejlépe vypadající časopisy nejen o počítačích.

I nadále plánujeme vzhled dále vylepšovat. Není nic horšího, než usnout na babkových věncích.

**2.** SCORE show na Invexu byla skvělá, a e příště zvolte lepší způsob rozhazování vražedných CD.

Vrhač Chlumský byl zneškodněn hned poté, co prvnímu příznivci cedesa elegantně ušmikla komolý vrchlík jeho lebeně.

**3.** Tajná přání vyslyšena! Playstation pryč - chvála vám, naši osvícení redaktoři.

Někteří nás za tento krok pochválili, jiní zatratili. Pro ty, kteří zatratili, máme zajímavou informaci - od jara se chystá nový časopis SCORE PSX, který se bezpochyby stane bestsellerem, jako například evangelium sv. Matouše, blahé paměti.

**4.** Dík za Sprite CD. Mohlo být trochu tvrdší, ale ještě vyhraji v té soutěži o Magic 3D, tak se ho uposlouchám k smrti.

Jsme rádi, že se vám líbilo, podobné projekty možná budou následovat.

**Kritika:**

**1.** Plakát moc dobrej, ale doufám, že na mě Kája nebude zlej, když ho nebudu mít nad postelí, ale pod sklem na stole u PC. Stejně tam prosedím mnohem delší dobu, než proležím v posteli, a když už jsem v tý posteli, tak spím po probdělé noci po nějaký obzvlášť zákeřný hře.

No dobře, pro tentokrát to prošlo.

**2.** Reklama mi vůbec nevadí a nechápu ty nainteligenty, co si na ni stěžujou. Vždyť ona si ty stránky zaplatí a my si můžeme vybírat.

Reklama = právo volby. Není, co dodat.

**3.** Engine SCORE CD dost dobrý, až na chybky, které snad zmizí s příští verzí, třeba rozpad obrazu pod ukazovátkem myši nebo schování ukazovátka v pozadí, třeba při otevření nastavení atd.

Hmmm, tak s takovouto chybou jsme se ještě nesetkali. Nemáš něco v nepořádku se svou myšinou? (bolavá packa, uzel na ocásku, špatný driver). Jediná chyba, kterou nám čtenáři reflektovali (bylo jich všehovšudy osm, což je celkem solidní, když vezmeme v potaz, že cedeček se tiskne téměř dvacet pět tisíc), byla následující: po spuštění SCORE EXE engine očichal systém a rozhodl se, že je zapotřebí zgruntu nainstalovat DirectX5. Na tom by nebylo nic špatného, instalace sama proběhla v pohodě a klidu, horší ovšem je, že místo, aby se po této reinstalaci engine spustil, postaví si hlavu a chce DirectX instalovat znovu a znovu. Těžko říci, čím byla tato chyba způsobena, jisté je, že na těchto počítačích bylo nainstalováno něco malíčko nestandardního, ale máme za to, že i s tím by se náš engine měl umět vypořádat. Problém je, že se nám až na poslední chvíli podařilo sehnat někoho, kdo má s naším engnem tyto problémy a zároveň je z Prahy, aby s ním naši programátoři mohli být v užším kontaktu. Snad se vše podaří vyřešit již do tohoto čísla.

Ale suma sumarů, SCORE CD s novým enginem dopadlo nadmíru dobře a téměř nikdo (až na těch osm nešťastníků) s ním neměl žádných problémů.

**4.** Když už jsem u těch enginů, vzkažte Keltíkům, že jsou skvělí, ale že nový engine mi moc nepomohl, protože zase neslyším žádnou hudbu. A ke všemu se při spuštění toho programku sníží strašně citlivost myši, takže přejíždím podložku jak úchyl, aby se pohnula o pár centimetrů. Jen ať se snažej. A mohli by dávat nějaké ukázky, třeba jako v Klanu.

Kelt je zcela mimo naši jurisdikci. Co nám Keltíci každý měsíc přinesou, to šoupneme na CD. Je jasné, že jejich diskmag ještě není bez chyb, nicméně i tak má u našich čtenářů velice kladný ohlas.

**5.** Obálka je super i na CD, ale samotné CD by mohlo mít lepší potisk a vypsání více z obsahu. Mimochodem, nechtěli byste přesunout návody a číty jen na CD, hráčova týrená myš! by si pro návod koupila za 90 Kč nebo 94 Kč CD. Jak je to s cenou CD s časopisem za 90 Kč a bez za 94 Kč, nebo co?

SCORE: 60Kc
SCORE s CD: 150Kc
samotné CD: 94Kc

**6.** Chtělo by to tu seznamku (s vám.) na CD.

I ty kujone...

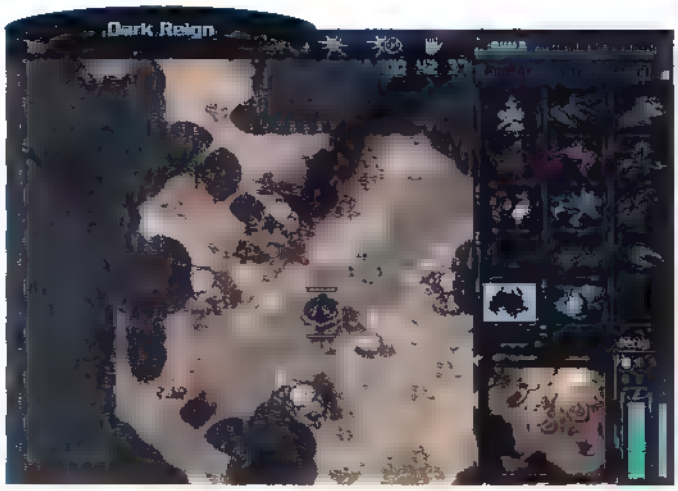
**7.** Udělejte anketu (prosím). Chtěl bych vědět, kolik procent hráčů má přístup na Internet, na jakých konfiguracích se hraje a třeba kdo má 3Dfx.

To by mne také zajímalo, anketa asi bude.

Loučím se, už z toho důvodu, kdyby jste to otiskli, aby se to někam vešlo. To jsem vám udělal radost, co?

Ale docela to šlo.

Dopis sestaven pomocí implementátů z nalezených těl Xarkidu, známých ze hry X-COM 2, jedním z mých



**VÁŽENÉ SCORE,**
není mým zvykem realizovat se psaním do svých oblíbených plátků, ale musím přiznat, že chuť napsat Vám jsem v sobě dusil už drahné dlouhou dobu. Inu, nastala doba skutku.

Kupuji SCORE od č. 15, což je možná škoda, protože mi tak unikly Vaše starší opusy plné, jak mnozí zmiňují, nadšení, energie, černého humoru, cynismu, atd. Hodlám svou tradici v kupování SCORE dodržovat, neboť je to pro mne zajímavá životní zkušenost.

Asi před šesti lety, v době, kdy jsem chodil do sedmé třídy základní školy, jsem neměl k dispozici žádný počítač na hraní a propadl jsem vašni zcela jiného druhu. Vášni mnohem nebezpečnější: hracím automatům. Přestože na tu dobu nerad vzpomínám, musím říci, že to pro mne byla škola. Přišla změna, ten hodný klouček, který nosí jedničky a tak krásně hraje na housle, byl najednou každý den v herně i přes mnohé výslovné zákazy. Ano, podváděl jsem své kamarády a rod že někdy jsem i kradl, jen proto, abych mohl hrát. Výčitky svědomí? Nad bednou s obrazovkou, pákami a čudlíky jsem na ně pozapomněl. Vzpomínám si taky na ty typy lidí, se kterýma jsem se v herně scházel. Byli jsme tam jedna rodina, a přesto jsme byli nesmírně odlišní. Za jednou bednou koktající imbecil v uš.něných džínách, za druhou vulgární klozan ze zvláštní školy, za třetí sexuálně frustrovaný puberťák s mastnými vlasy, za čtvrtou popotahující klouček s rovnátky. Tohle bylo prostředí, do něhož jsem zapadl a kde jsem se stal zakrátko oblíbeným, protože jsem „sundal robota na konci třetího levelu". Pochopil jsem, že to má v sobě něco zoufalého, ale i krásného. Všichni ti lidé, kteří hráli, v sobě nosili jakousi mornou touhu, chtěli být něčím víc, než jsou, chtěli mít víc vůle k tomu, aby prosadili své sny. Když na to teď hledím s odstupem času, uvědomuji si, že taková je i většina těch, kteří hrají počítačové hry a berou je jako něco víc, než pouhé odreagování. A jak to se mnou dopadlo? Po jednom velkém průseru jsem na sobě zapracoval a nakonec jsem se dostal na konzervatoř. Místo automatů jsem pro sebe našel jinou zábavu, podněcující mou přebujelou fantazii - Drači doupě. Ale to už je jiný příběh.

Co říci o SCORE? První, co v časopise vždy nalistuji, jsou Dopisy. Zajímá mne, kdo hraje a jak se mění Vaše čtenářská klientela. To je odrazem toho, jak se měníte Vy. Zpozoroval jsem cosi zajímavého. Ještě v prvních třicetí číslech se mezi dopisy objevily perly typu: ing. Uhér, různí neonacisté a skinheadi (nad jejich výtvory jsem se chmurně bavil). Ale pak nastal přerod redakce. Prvotní známky podivného nesvára jsem objevil v recenzi na Život (už nevím, jaké to bylo číslo). Recenze a její Druhá strana mince si svým pojetím v této důležité věci navzájem odporovaly. Vzhledem k tomu, kdo byl autorem recenze a kdo k ní připsal Druhou stranu, si myslím, že to naznačovalo cosi z budoucího vývoje. A ohlasy na ten byly rozhořčené. Objevily se hlasy konzervativních pařanů a reakcionářů hlásající, že SCORE není tím, čím bývalo, a že aby se zachránil a, musí se vrátit ke starým hodnotám. Blbost, vážení. Vždyť právě v téhle chvíli dospívalo SCORE, šílenej pařanskej pes a teenager ve SCORE, osobitého gentlemana a profesionála. A v téhle podobě může SCORE dělat „díru do světa", být respektovaným hodnotitelem z malých Čech. A víte! Při pohledu do Dopisů je vidět, že bláboly vymyslených paranoiků zmizely, objevují se objektivní dopisy a někdy i výtečné opusy (viz výtvory Puebla „Nihila Ichtila"). Avšak to hlavní zůstalo. Je to naše Pařanská demokracie. SCORE je jejím strůjcem, neboť otiskuje dopisy všech, kteří hrají a něco si myslí. To je dobře, protože stále je většina i těch, kteří nejenže nehrají, ale také si nic nemyslí. Většinou jsme od této skupiny nazýváni společností nebezpečnými živly, kteří se klaní modlám typu Andrew, motorová pila, falus, atd. Podle nich je hraní her škodlivou zbytečností. Jenže co nám bude v životě schází, budeme-li se snažit všechno dělat hospodárně, pragmaticky a s rozmyslem? Štěstí. A proto mám rád nesmyslné a fantazii podněcující hraní.

A tak přeji SCORE další vzestup k nebeským výšinám.

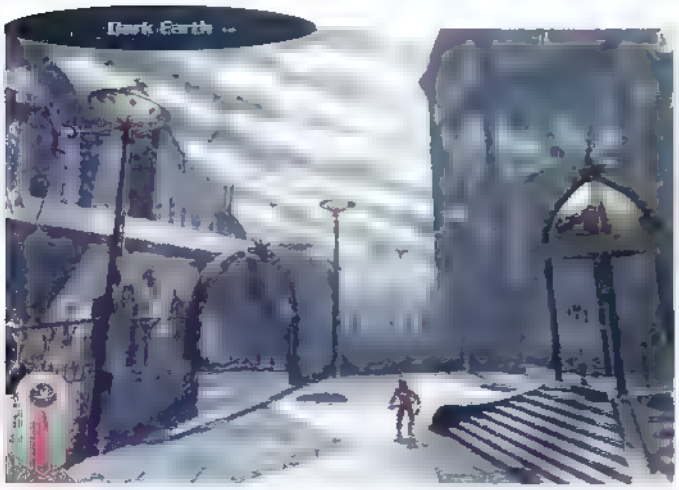
**Tomáš „Parsifal" Kamarýt**

*Milý Tomáši,*
*s velkou radostí jsem tento dopis četl a ani chvilku neváhal nad jeho nominováním na dopis měsíce. Nejprve bych se rád vyjádřil k druhé části tvého dopisu, ve které popisuješ vývoj našeho časopisu. SCORE opravdu prošlo určitým vývojem a já jsem velice rád, když tento přerod mohu sledovat i v dopisech našich čtenářů, kteří buďto zmoudřeli anebo se ten mančaft možná trochu obměnil. I nadále jsou našimi čtenáři lidé hraví a tak trochu ujetí, nicméně dopisy už jistou dobu postrádají onu dříve standardní dávku jistého primitivního chlopáctví a jsou více čtivé a inteligentní. Bohové, jak jsme tomu rádi, právě takové čtenáře chceme mít, právě pro takové časopis děláme.*

*A teď k úvodu tvého dopisu, který pojednává o vývoji: dítě - pařan - pařan/magor - dospělý člověk. Je dobré si uvědomit, a já to zdůrazňuji velmi často, že hry jsou super zábava, ale je to jako se vším: všeho moc škodí. Neskloužněte do tunelového prožívání, kdy počítačovým hrám budete dávat více, než dávají ony vám. Na světě je opravdu mnoho věcí, které ve hře nepotkáte. VÍTE, ZA VŠECHNY VĚCI, KTERÉ ZA NĚCO STOJÍ, MUSÍTE VŽDYCKY ZAPLATIT. Ve hře vám všechno spadne do klína a právě proto je tato radost pomíjivá. Tak pomíjivá a čtenářská, že se právě hodí jen na prožívání pár volných chvil či trochu náročnějšího koníčka. Chcete-li více, budete muset vstát od monitoru, přestat se siločkými hláškami o motorových pilách a dát do toho trochu sebe sama.*

*Ne, nikdo ze SCORE si nemůže dovolit moralizovat. I my si vyprávíme podivné vtipy a historky, ze kterých slabší povahy omdlévají. Nicméně je dobré si vždycky uvědomit, jak to cítíte uvnitř doopravdy, zda stojíte nohama pevně na zemi a kohože ty nohy vlastně jsou.*

*Ne, žn by se mi toto všechno dařilo. Ale alespoň to zkouším.*




akvanautů v zakladně v Tichém oceanu.

**Ufolog Martin**

**PSX NEVER DIES!**

Mile SCORE, byl jsem velice smutny, když jste v č. 48 neudělali recenze na hry na PSX, protože jsem si k Vánocům přal PSX. K čemu mi bude šediva bedna, když nebudu mít žádné hry, proto mi nestačí jen seznam názvů her. Moc vas prosim, estli byste nenapsal nějaké doporučení na velmi dobré hry, treba na nějake, ktere teprve vyjdou. Staci mi jen dvě, protože jednu bych hrál sám a potom nějaké zavody, abych mohl nervovat brácha. Hlavně mi nedoporučte nějaké stgrateg cke. Můžete být velmi stručni, jen abych měl nějaké informace. Byl bych Vám velmi vděčný. Prosil bych, abyste mi odepsal co nejdříve, chci už hrat.

**Lukáš Bohata, Most**

Záležitost PSX rozhodně není definitivně ukončena. Čtenářská obec byla natolik silná, že se vbrzku jiste objeví SCORE PSX. Doufame, že se vám bude líbit, mela by se totiž jednat o jakysi naš sesterský časopis, se kterým budeme velmi blízce spolupracovat.

**JE MI 14 LET A POMÝŠLÍM NA BUDOUCNOST**

Mam rád Techbox a velice se mi líbí. Je mi 14 let a pomýšlím na budoucnost. Chtěl bych vas tímto požádat o to, abyste otiskl senál o programování, ve kterém popíšete základy, programovací jazyky a co to vlastne programování je.

**Jarek Landa, Brno**

Milá Jarko, je skvělé, že již v tak jarém věku pomyslíš na budoucnost a nechceš se stát pouze mutantem, schopnym toliko uchopit joystick a zoufale s nim kvedlati. Senal o programování jako takový asi nebude, ale par článků zabývajicich se touto tematikou určitě připravíme. Díky za bezva napad.

**JO RETARDER**

Milý Karle Papíku, dopis, který jsme Ti s kámošem poslali, je absolutní nedorozuměni. Posila i jsme to totiž šefredaktorovi PLeveiu, ktereho ze srdce nenávidíme. Tobě bychom pochopitelně nic tak hrozného (jakože jsi retarder) úmyslně neposlali. Byli jsme mile potěšeni, že jsi nam (alespoň kratce) odepsal. SCORE jsem si koupil naposledy v listopadu. To CD bylo fakt dobry, hlavne skladba Casino San Pareil.

Už dlouho, opravdu dlouho jsem se tak dobře nenasmál. Myslel jsem, že ty historky o tom, jak nejaky nestastník prohodí obalky s dopisy adresovanými svým milenkám se odehrávají jen v přihlouplych televiznich inscenacich.

Teď pár dotazů v bodech:

1. Je u Vás v redakci ještě Irena?

Momentalně za ni Zoufalce pise Chalid. Dle meho je pise velice dobře, i když faktem zůstává, že Irenka měla svoje zjevne přednosti (obe dve).

2. Je pravda, že Lukáš Erben má hemeroidy?

Od té doby, co si na zidli dal pneumatiku od traktoru, už ne.

3. Nechcete uspořádat nějakou nadnárodní 3n De Dukiadu? Radi bychom se zúčastnili, neboť ja, Jan Mlecka, jsem vítěz Dukiady v Brně.

Na nadnarodni se necitime, ale neco mensiho urcite zkusime.

4. Předem dík za odpovědi.

Koncem dik tobe.

S pozdravem

**Jan Mlecka alias L. S. D.**

(pekna prezdivka, taková hodne barevna)

**DĚLAM POZADI DO WOKŇOUSU**

Ten Vas časak je fakt super, ty obrazky jsou boží, a co kdybyste udelali na tom vašem CD nějakej ten adresarek a dali byste do něj nějaky ty obrazky z her, který stahujete z Internetu nebo screensavetujete z her. Mohli byste tam dát i ty obrazky, ktery se vám nevešly do časaku nebo nejsou zrovna nejlepsi. Me by se tyhle obrázky hrozně hodily, protože si ve volným case dělam pozadi do Wokňousu.

Pozadí ve Wokňousu je asi konec, protože obrazky jsou kodovane. Na CD dáváme hlavne obrazky z novinek, které získáváme jak z Internetu, tak z presspacků od jednotlivych firem.

Mínite někdy vydat nějaky celkovy soupis všech cheatů taky na CD?

Možná se problematice malych a střednich podvodů v hrach všeho druhu budeme vbrzku věnovat trochu podrobněji.

Co si myslíte o Spice Girls a o jejich nové reklamě? Že jsou BOŽI?

Upřímně řečeno - nejsou boží, a jak říká Svata Švec: jejich klipy jsou jak pornofilm, až na to, že pornofilm má obvykle lepší ozvučení...

Jaký používate screensavery a jestli byste nějaky třeba nestahli z Internetu a dali do shareware? A vůbec, když už jsem u www, tak mě napadlo. Co kdybyste na přání těch hračů, kteří si neví dál rady, těch ubohejch duší hledajících po každý sebemenší pomoci (jako ja), stahli z Internetu nějakej ten malinkej cheateček, traineček.

Co to placaš, potvůrko podivna? Vždyt je uveřejňujeme takřka v každem SCORE i SCORE CD.

Když pišete recenze na hry, hrajete dema nebo plný verze?

Dema je preview, plna verze na recenzi.

**Thunder Link**

**ZDRAVI MDD**

Začiatkom mojho listu zdravim hlavne Karla Papika, ktorý v SCORE urobil už veľký kus práce. Štyridsaťsedmička ma potešila nielen kvalitou samotneho SCORE, ale aj Sprite-am CD. Ešte pred mojimi dotazmi zdravim MDD, môjho sused-parmena.

Teraz vás zahrniem pár otázkami:

1. Kedy vyjde Monkey Island 3?

V Americe už vyšel určitě, protože do redakce nám originalni bedna dorazila asi před měsícem.

2. Aká je najpopularnejšia hra u vas v redakcii?

Momentalně Quake II.

3. Kto vybera demá a to ostatné na vaše CD?

Vaclav - Dolphine - Provazník

4. V SCORE 47 je v reportáži z Invexu obrázok jedného vašeho redaktora, ktorý má tričko s vašim logom. Kde sa dá kupiť, ak sa vôbec predáva?

Zatim ne, ale pracuje se na tom.

5. Dosť ma namichla vec zo SCORE 46. Pri obsahu 46 bol aj malý úvod k Hot spotu na hru Dark Reign, z ktoreho citujem: „Asi sa budete diviť, prečo je v tomto čísle pouze Hot spot, keď v iných časopisech vyšla už recenzia, ale vysvetlenie je jednoduché. My proste recenzie z hier, ktore niesu finalne, nerobime." Pričom ma vo vašej 45 recenzia na hru Dark Earth tak zaujalo, ze som si ju chcel kúpiť. Bývam v Bratislave, preto volám do obchodu JRC a Lubox, že koľko Dark Earth stojí. Odpovedali: Zavolajte o mesiac, ešte ju nemáme. Volam po mesiaci a ich odpoveď? Dark Earth ešte nevyšla. A ani v cenikoch vo vašom SCORE hra nieje uvedená. Prečo ste teda davali recenziu na hru, ktorá ešte nevyšla (nie je finálna)?

Opět přichází na přetřes doba mezi otištěním recenze a doplazením se originalek na pulty našich distributorů. My hry recenzujeme z verzí, které nám firmy zasílají obvykle těsně před tím, než hra vyjde v Evropě. Někdy se ovšem může stát, že přestože finalni otestovana verze již delší dobu existuje, hra vyjde až později, což může být způsobeno různými administrativními či jinymi důvody.

Je otazkou, zda vám mame recenzi přinést co nejdříve, nebo počkat, az bude hra k mání na našich tuzemskych pultcich. Do budoucna se budeme i nadale drzet zásady, že hru zrecenzujeme až po té, co si budeme jisti, že autor měl dostatek casu si finalni otestovanou verzi dostatečne dlouho zahrát. A to i za cenu, že některé jine časopisy otisknou recenzi dříve, byt bude psána narychlo.

Tak to je asi všetko. Ste super. Bye.

**Diabol**

I ty ďáble...

**JE MICHAL RYBKA VLKODLAK?**

Čaues SCORE. Jste fajn časák, ale pár chyb ček by se našlo.

1. Proč je absolutní většina dem pod W95. Ve SCORE 47 je to všehovšudy 29 z 33 dem, což se rovna 87,87%. To je kapánek moc, ne?

Kapánek se prober. Hry se prostě už v drtivé míře delají toliko pro WIN95, máme je snad v redakci předělávat pro DOS?

2. Nový desky jsou hezky!

Díky, Tome.

3. Nic proti, ale myslím (divný, co), že Keltík má ňakej problém.

Jak je v kraji zvykem.

4. Kterýžtokdoco vymyslel ty velice inteligentní otázky na Beanovskou soutěž?

No, otazky byly trochu šílené, nicmene na druhou stranu kazdy, kdo odpověděl, dostal minimálně pozvánku do Evaldu.

5. CD Sprite je vážně senzo!

CD Sprite je vážně senzo! (ctrl c, ctrl v)

6. Je Michal Rybka vlkodlak?

Ne, to ne. On jenom vede takovy psí život. Někdy jsou s ním trable, ale když na vás upře ty svoje hluboky nevinný voči...

7. Mám už přestat?

Prosim.

8. Vážně?

Moc prosím.

Tak já končím.

Aleluja!

**Tomáš Alien**

**POLEPŠILI JSTE SE**

Takže od začátku. Polepšili jste se grafickou úpravou, ale ne cenou. Ale to mě netrápí. Spíše tohle:

1. Vím, že by to bylo nákladné, ale proč nemůžete vydávat dvě SCORE - SCORE PC a SCORE PSX? Možna by to vyřešilo spory, a platit za něco, co nečtu, protože mě to nezajímá, se mi zda nesmyslne.

No jo, vlastne proč ne? Od jara se do toho daaaaame !!

2. Proč máte na obalce napsano „časopis počítačových her", když ot s-ku,ete 19 stránek + reklamy, např. Kultura - film, Techbox - to si raději koupím j ný časopis, např. Cinemu, PC world

Ne,sme katalog her, pr nasime komp exní informace o vsem co s hrami souvisí.

3. Dá e vlastním taky Apple mac a shán m na něj hry kvůl. grafice. Proč neobětu,ete 1 stránku Mac, kde by byla jedno nebo dvě recenze. Co by vam to udě alo?

Jo, ja vim. Applem to zacina a za chvilku tu mame Didaktik a Amstrad

4. Né, že by mí o to šlo, a e jen tak pro za,ímavost - proč starší čísla, která stala 30 Kč, jsou nyní za 50 Kč?

To neni zalez tost redakce. A e patrné nabývají historicke hodnoty

**Roman Sásik**

## OD GORGONZOLY

Uvodem bych chtěl pozdravit redakci SCORE a vůbec všechny, kteří si přečtou tento dopis. Jeho náplní ,e hlavně kritika ,ednotlivych rubrik SCORE. Jestliže si někdo mysli, že na toto téma je už zbytečné něco říkat, ať s tedá pos echne ,enom můj názor

1. Na začatek Vás musím pochválit co se o hodně zlepšilo, je hustota překlepů v textu. Nejsp'š to je tím, že se Váš korektor (jestli jste vůbec nějakého měli) probral z roční kocoviny

Nova s ečna korektorka nastoupila pred por měs ci a zda se, že to bylo rozhodnutí moudre

2. Vaše recenze, novinky a preview jsou stále psány příjatelné, srozumitelnou formou a s humorem, ,ak tomu bylo doposud. Dále se mi líb že zač ná byt zvykem, že slabá hra dostane na recenzi pů stánky a naopak dobrá tři a je k ní přidáno pár carapatiček okolo (výčet zbraní, jednotek...). Co se m nelíbí, je to, že obrázky u recenz ,jsou velmi malé, ačkoliv jste s ,bovali pravy opak. Obrazek na půl strany neuškod', ,edině tak si totiž můžu udě at ucelenou představu o hře

Obrazky jsou už teď větší, problem je, že ne kazdy obrazek vypada dobre, je-li přes pů strany. V budoucnu nejspis budeme tem nejlepsim titulům davat oprovdu velky prostor, i kdyby to mělo být na ukor her slabsich

3. V tabu kách u her mi chybí uveden typu hry. Já vím, že je to zbytečné, ale na škodu to není.

Když je něco zbytecne, tak je to na skodu.

4. Návody zabírají ve SCORE drahé stránky a lepe by se jim vedlo na CDčku, kde oproti demům zabirají zanedbatelné kB. Návody si, na rozd'l od recenzí, přečtu jen když mám popisovanou hru doma

No, to není tak jednoduche. V posledn dobe se snazime ve SCORE otiskovat navody na jine hry, než ,sou adventury, jak bylo dříve zvykem. Mam pocit ze navod respektive urcite po,ednan o napřiklad strategicke hře nebo leteckem simulatoru může o hre samotne napovedet mnohe, leckdy vice, jak samotna recenze.

5. Dopisy jsou mojí nejoblíbenější část SCORE a ze všeho ,e čtu nejdřív. Upline slastí slintám nad všemi možnym komentáři a texty v závorkách. Dopisy by klidně mohly zab'rat osm stránek a nic by se nestalo (já vím, stalo, ale představa je to dobrá, ne?)

Ja nad dopisy slintam take, ale as z jineho duvodu.

6. V dopisech mě dost štve absence podpisu autora komentáře. Někdy z toho přímo čiš jeho těžce vypoceny názor a on si klidně dovolí se nepodepsat.

Sem plachej ale ber to tak ze odpovedi zpravidla vyjadruji nazory cele redakce

7. Kdy do SCORE zařad'te zase ně,akou anketu, doplňovačku, hlasování o nejlepších hrách (nemys im tim hlasovani na vaši on-l ne stroně)?

Brzy

8. CD Spnte ušlo. Kdo to zaplatí?

SCORE se složilo s ruznymi sponzory. Nechtel, jsme abyste za to museli cokoli platit. To by pak nebyl darek, že?

S pozdravem

**Gorzaronza (Honza z Kladna)**

Monkey Island 3

POSLEDNÍ PAPRSEK SVĚTLA PROTI OTRAVUJÍCÍ A ZRÁDNÉ TEMNOTĚ

DARK EARTH

Země je temna [illegible] rem. Jedovatá oblaka plují [illegible] a rostliny vymírají. V [illegible] musíte odkrýt tajemství [illegible] může zachránit samo lidstvo – Světlo!

Odhalte odpornou ukladnou vraždu v real-time dobrodružství bojujte proti zrádným, chamtivým a bizarním postavám v plně ovladatelných soubojích! Ale pozor. Nebudete-li opatrní, nepřátelé zničí města i vás, zatímco budete přemýšlet nad dalším tahem!

- Vrhněte se do real-time kresleného dobrodružství, které vás ohromí svou akcí, ností i grafikou.
- Vyzkoušejte real-time souboje i mnoho postav tlačených časem, které vám zv[illegible] vá k úspěšnému řešení hry.
- Ponořte se do 25 minut vysoce kvalitních video scén, 100 zvlášť vytvořených jedinečných postav a 260 nádherně vyrenderovaných pohledů.
- Jednoduché ovládání pohybu postav, sou[illegible] konverzace a velká inten[illegible]

ZEMĚ JE TEMNÁ - ALE JE ZDE JEŠTĚ PAPRSEK NADĚJE A VY HO MUSÍTE NAJÍT!

Právě vychází s českým manuálem 1599 Kč

Bohemia Interactive

MICROPROSE

© 1996/1997 Kalisto Technologies. Všechna práva vyhrazena. Dark Earth a Kalisto Entertainment jsou ochranné známky Kalisto Technologies. MICROPROSE je registrovaná ochranná známka MicroProse Ltd. Vydáno v UK, manuál a box tištěn v ČR. V České republice vydává Bohemia Interactive, P.O.Box 24, 166 17 Praha 6.

## prodám

■ PC 486 DX4, 120 MHz, 16 Mb RAM 2 11 GB HDD, FFD 3,5" 12x CD. SVGA Trident 2MB 15" monitor KFC, Soundblaster PRO, klávesnice, myš, tiskárna AB Black Jet, soft. Cena dohodou. Tel 017 464 00

■ PC 486 DX2 8 Mb RAM 340 Mb HDD SVGA 1MB, 16 bit zvuk. karta, 4x CD ROM. software. Cena 19 000 Kč Při rychlém jednání sleva. 100% stav. včetně všech manuálů a příruček. Dále orig. hry: Blue Force, Quantum Gate, Mega Race 2, Outlaws. Michal Krejčí, Sportovní 5, Nový Jičín, 741 01

■ 486SX 40 MHz, 5 Mb RAM 40 Mb HDD mono monitor VGA, cena 9000 Kč. Tel: 02/792 69 10, večer

■ Pentium 120, 32 MB RAM, 850 HD 8x CD ROM, graf karta S3 2 MB, 14" monitor zvuk karta Soundblaster 16. Cena 26 999 Kč, Tel: 0396. 204 63.

■ PC 5X86 133 Mhz, 16 Mb RAM HDD. Fdd 3,5" monitor Daewoo 14" low radiation, graf karta S3 trio 64 1 Mb 16 bit stereo. reprobedny. tiskárna Star, my. klávesnice a software za 22 000 Kč, tel 0324/73 495, Radek Smejkal.

■ PC 486DX2 80 Mhz 80 A50 Mb HDD, 8 Mb RAM 3,5" FDD, CD ROM 4x, graf karta Trident, color monitor, myš, klávesnice, 8bit zvuková karta Repro, box + 20 disket, nový stolek pod počítač. SCORE č. 29-31 37 42 44, Level roč II/5, 6, 7, 11, 12, III. 1-4, 6,-8 Excalibur č. 22, 55, 56, 60. Hry Dragon Lore, Gold Games (14 CD). Dohoda jistá. Cena 22 500 Kč. Hadová Gabriela. Čkyně 260, 384 81, tel: 0339/92 371

■ PC Cyrix 6x86 PR 150+ (výkon lepší než Pentium 150), 16 Mb RAM, 1280 Mb HDD digitální monitor 15" (plochá obrazovka), 16 bit zvuk Karta s 3D zvukem, 8X CD ROM mnoho uživatelského a herního softwaru Spolehlivá a výkonná sestava, stáří necelý rok. Cena 30 000 Kč. Dále zcela novou kartu Realflash 3Dfam Voodoo chipset, se zárukou, nejlepší věc pro současné 3D hry. Pův cena 7900 Kč, nyní 5 990 Kč. Dále Windows 95 Resource Kit, 2 svazky, celkem 1 700 stran o W95, včetně CD ROM se systémovými utilitami Cena 500 Kč David Hanousek, Tyršova 257 Chýnov. 391 55. tel: 0361/801 132, e-mail dhanousek@hotmail.com

■ PC 486, 133 Mhz; 1,2 GB. 16 Mb RAM Sound Blaster PRO 16/AV32, 4x CD ROM, FDD 3.5" Bactle mouse, 2x reproduktor, SP-690. 25W 14" monitor DOS 6.22, W 3 11+ hry Cena 20 - 25 tis. Kč. Ukáži, zaučím tel: 0326, 722 059

■ Pentium 100 Mhz, 16 MB RAM, 452 MB HDD. 3,5" FDD. SVGA 14" Daewoo, 8x CD ROM, Samsung, zvuk karta SoundBlaster PRO aktivní reproduktor 80W (možnost síťové karty NE2000). 3 tlačítková myš Genius. Software W95 AVG 5.0. Fprot 2.26, jednoduch. účetnictví Hry: NHL 97 NBA 97, FIFA 97, Comanche 3. Cena 26 000 Kč, záruka, Jan Stach, Tachovská 69 Plzeň 323 24

■ Intel Pentium 166 MHz, 16 MB RAM. 850MB HDD. S3 trio 2 MB MB Intel 75 200 MHz, monitor s displayem, 8x CD ROM SB 16, 3D zvuk + příslušenství. software, hardware. Cena 35 000 Kč. tel: 0206/626 026

■ PC DX 4, 120 MHz, 16 MB RAM 812 MB HDD Western Digital, graf karta SVGA 1 MB. CD ROM Mitsumi 12x, FDD 3,5", myš Genius, klávesnice DTK. SoundBlaster Pro comp. faxmodem + voice GVC 14, 4 kbps, reproduktory QuickShot 830 + mikrofon, case min tower Cena 18 000 Kč, dohoda možná, tel: 0441 71 129

■ PC AMD K6 200 MMX, 32 MB EDO RAM HDD 3 2 GB, S3 Virge 3D 4 MB DRAM SB AWE 64 PnP 24x CD ROM 15" digitální OSD monitor repro 160 watt, mikrofon, klávesnice, myš, minitower nový, 4 roky záruka, mnoho softwaru desítky her Cena 58 000 Kč (rodinné důvody, pův. cena 72 000 Kč) Tel 0398. 333 151

■ SVGA Matrox Mystique 2 MB (2 900 Kč), HW MPG Sigma Design video na PC (5 900 Kč), hry: GP2 (500 Kč), Hind (500 Kč). Tel 0602. 291 540. 02 232 53 61

■ SX-1 Převodník pro Amigu CD 32 Umožní rozšíření o disketovou jednotku, monitor mišku a externí harddisk Cena dohodou, tel: 02/

■ Matheboard + CPU 486 DX, 4 MHz + manuál k desce (2 500 Kč). Dohoda možná, tel 0624. 222 831 Tomáš.

■ Sim 8MG 860. Sim 16 (1 710 Kč), HD 1 2 GB, Seagate (4 770 Kč), Sound Blaster 2 940 Kč), CD ROM 24x (2 990 Kč), monitor 14" (5 319 Kč); procesor Pentium 133 Mhz 2 928 Kč) Tel 02, 801 048

■ Ruční scanner Genius 24 bit color za 3 000 Kč Dále prodám Atari Lynx + zdroj, hry za 1 500 Kč. Tel: 0339, 214 81, večer Libor

■ Poškozené PSX za 800 Kč a hry Porche Challenge, V-Rally Exhumed Tomb Raider MK3 Formula 1 a další, á 350 Kč. Z. Janů, P O Box 67, Kyjov 1 697 01

■ Sony PSX + hra NHL 97 a paměťová karta s 1m"Mb za 8 000 Kč, půl roku záruka. nehraně zabalené Dále Game Boy + 7 her za 4 000 Kč Tomáš Boka, J Ševčíka 939/717, Most 434 01

■ Sony PSX za 5 900 Kč. Memory card za 350 Kč, ovladač za 450 Kč. Vše v záruce Orig. hry NHL 98 Nuclear Strike Nightmare Creatures, V-Rally (950 Kč/ks). Dohoda možná. Vladimír Hernd Rumunska 7, Karlovy Vary 360 09 tel: 017 279 716

■ Sony PSX + memory card + 2 ovladače + predator gun + RFU adapter + 12 her (NHL 07 Die Hard Trilogy Need for Speed I. Crusader No Remorse. Excalibur a,l + 5 dem Vše za 18 000 Kč. při rychlém jednání za 15 000 Kč J. Monnec, Brněnská 2558. Česká Lípa 470 06

■ Hry na PSX. NHL 97 (1 000 Kč), Destruction Derby (500 Kč). Tel: 0186. 23 787 po 20 hod

■ Hry na PSX: Soul Blade 1 900 Kč, Alien Trilogy 1 000 Kč Dále upravené PSX o dvě demo CD plus výše uvedené hry jako celek za 8 500 Kč Zájemci o bližší informace zašlete prosím poštovní známku. Hry zasílám na dobírku + 50 Kč. Jan Pechtner Novoúranská 17 Litoměřice 412 01

■ Hry na PSX. Die Hard Trilogy za 1 300 Kč nebo vyměním za jinou, např Porche Challenge, Destruction Derby II, Soul Blade. 100% stav Tomáš Lohelka 1 Máje 243, 588 22 Luka nad Jihlavou

■ Hry na PSX. Die Hard Trilogy za 1 800 Sk nebo vyměním. Luboš Němček, Mayzesova 35. 034 01 Ružomberok, tel 0848, 325 135

■ Hry na PSX. FIFA 96 (1 150 Kč), Lomax (1 300 Kč), NBA 97 (1 100 Kč), Pandemonium (1 200 Kč). Nebo vyměním za NFS 2 Formule one 97 ks/ks. Telefon nemám, ale jestli vy ano, tak mi ho napište Petr Jochim, Moutnice 170. Brno - venkov 664 55.

■ Orig. hry na PC. Megarace I (650 Kč přidám orig. interaktivní adventuru); Tomb Raider 450 Kč), Diablo (450 Kč) obě za 800 Kč. Tel 0396/23 172

■ Orig. hru Inca (300 Kč), v obalu s manuálem, Vašek Ehrlich, Havlíčkova 3288. Kroměříž 767 01

■ Orig hry: EF 2000 (900 Kč), Sand Warriors cz (700 Kč), Descent II (600 Kč), Dark Forces (400 Kč) Vše v krabici s manuálem, Tel: 0632 633 153 David Zimák

■ Orig hry KKND (900 Kč), Novastorm (400 Kč), Creature Shock (400 Kč), Warcraft I (700 Kč), Megarace (300 Kč), C&C (800 Kč), Datadisk C&C (200 Kč), Bermuda Syndrome (800 Kč). Tel: 0465, 525 486

■ SCORE č. 1 44 Pouze vcelku za 500 Kč Tomáš Panek Tel 02/ 472 47 00

■ Orig hry na PC: na 3 5" Agent Mlíčňák, Dračí historie (á 200 Kč), na CD Space Hulk I (500 Kč), Bud Tucker cz (600 Kč), Pandora Directive (1 100 Kč). J. Fina Wolfová Okružní 1161 Nejdek 362 22

■ 12x SCSI CD ROM mechanika Maverick, tichá play, skip, eject za 2 990 Kč. pův cena 6 100 Kč Mohu zaslat na dobírku Tel 0465, 8531, po 20 hod Miloš

■ Orig. hru Atlantis za 999 Kč (pův. 2 000 Kč) nebo vyměním Tel 0551 24 741 Tomáš

■ Orig. hry s cz manuálem Daggerfall (600 Kč), Battle Isle 3 - Shadow of the Empire (600 Kč), Entomorph (350 Kč). P. Novozámský, Vránova 73 Brno 621 00

■ Super Nintendo Entertainment system se dvěma ovladači, hry: Super Mario World, Street Fighter II, Populous, Nigel Mansell's World Championship, Adventures of Batman and Robin, Donkey Kong Country, Killer Instinct + CD s hudbou ze hry, 4 čísla časopisu Club Nintendo. Vše s manuály o ve 100% stavu. Cena dohodou Tel 02 792 55 50.

■ Orig. hry na PC, Paranoia II (490 Kč), Dead Lock (590 Kč) Dále SCORE č 35-40 za 150 Kč, SCORE CD 38, 39, 40, 44, 45, 46 vše za 350 Kč nebo jednotlivě 70Kč/ks Marek Vrbo Ztracená 20. Jihlava 586 01

■ Orig. hry: NHL 96, NFS, FIFA 96, Crusader No Remorse 500 Kč/ks, NHL 97 X-com Apocalypse, Red Alert 1 000 Kč/ks Tel 049, 35 765. Jan Bartoň, Letecká 1007, Hradec Králové 2

■ Orig hru Red Alert s krabicí a cz manuálem za 1 000 Kč Dohoda možná Tel: 049, 55 121 55. Jan Pitro

■ 8-bit TV hry Nintendo-Fenix Family Game se čtyřmi kazetami: 168 in 1, Super Mario Fighting Street, Hudson Hawk za 2 500 Kč. Slevo možná. Dále prodám orig. hry na PC: X-Wing Collectors (CD) za 500 Kč, Utti Divi (3,5") za 200 Kč. nebo obě za 600 Kč David Joska. Houbova 1304. Chotěboř 583 01

■ Orig hru F22 Lightning I za 1 250 Kč nebo vyměním za Tomb Raider Tel: 0321/720 103 po 16 hod, Jakub Husa.

■ Orig. hry na PC Heroes of Might and Magic (1 000 Kč), Conquest of the New World (500 Kč), Transport Icon + World editor (250 Kč), tel: 02/231 94 40

■ Orig. hry: Screamer II (1 000 Kč), Theme Park (400 Kč). Dále CD ROM 8x Toshiba za 2 000 Kč. Jan Plánka. Vejvanovice 1, p. Hrochův Týnec 538 62

■ Hry na PSX Street Fighter II (1 500 Kč). Kings Feeld (1 400 Kč), Die Hard Trilogy (1 300 Kč). Oto Mitáč, Dražkova 54, Košice 763 19.

■ Orig. hry na PSX Actua Soccer, Lemmings 3D, Formula 1, Die Hard Trilogy Cena od 1 000 do 1 300 Kč Dohoda možná Tel 0624, 242 236

■ Orig. hru NFS II za 1 400 Kč Dohoda možná. Tel: 0602 770 243, Brno

■ Orig. hry: Hexen II (1 800 Kč), Under a Killing Moon (350 Kč), Bad Mojo (500 Kč), Theme Park (300), Hel (300 Kč) Tel 069. 974 23 12, po 18 hod.

■ Orig. hry: Crusader No Remorse (1 000 Kč; Crusader No Regret (450 Kč). Fable (500 Kč), Albion (500 Kč), Entomorph (300 Kč), I have No Mouth and I must scream (900 Kč) SCORE č. 1-44 (chybí č. 2 10. 11, 13, 16, 20) pouze vcelku za 500 Kč, Excalibur č. 1, 2 3 7 8 1/92, 2/92, 11-14, 16-23 pouze vcelku za 300 Kč. Jan Kubát, tel: 02, 761 627

■ Orig. hru: X-Wing Collector s za 600 Kč Vynikající stav. Tel: 0659, 256 35. Jan Cichy, Horní 834 Třinec 6. 739 61

■ Hry na 3DO PGA Tour 96, Foes of Ali, Battle Chess za 150 Kč/ks nebo 450 Kč vše Miroslav Moch, tel: 0432 529 357

■ PSX magazín za 200 Kč a všechny SCORE (kromě 2 29 39) za 700 Kč. Tel: 019. 744 14 48 Kovář

■ Orig hry na PC: Unlimited Warrior za 400 Kč a 7 dní a 7 nocí (3 5") za 100 Kč Tel: 0337 3834, Miroslav Toman

■ Orig hry Duke Nukem 3D + Duke Zone: 500 levels za 800 Kč Dále Game Boy + 5 her (S Mario Land, Speedy Martal Kombat II, III) za 4 500 Kč. David Dvořák, tel: 02/401 26 26 po 16 hod

■ Orig hry: Duke Nukem 3D za 400 Kč, Earthsiege II za 300 Kč Dohromady za 600 Kč Zdeněk Řehounek, Sokolovská 53 Jihlava 586 02, tel: 066 721 09 63

■ Orig hry: Hind (600 Kč), MDK (300 Kč), MAX (500 Kč), Flying Corps (700 Kč), XS (400 Kč) Možno též dohromady za 2 000 Kč Vše s krabicemi, manuály a reg kartami Dále MB ASUS P/I P55T2P4 s procesorem Intel 120 MHz za 2 900 Kč Tomáš Krčál. Kosmákova 46, Třebíč 674 01, tel: 0618/61 77

■ Orig. hru Lost Vikings 2 za 1 100 Kč David Procházka 0206/670 724

■ Herní konzoli 3DO Goldstar, 2 ovladače 1x memory karta, množství super her (16 titulů, 3 demo, 1 encyklopedie Need for Speed, Space Hulk 2 Wing Commander 3, Killing Time), 1 rok stará, perfektní stav Pův cena 41 000 Kč, nyní 20 000 Kč. Dále prodám Amigu 1200, 2 MB RAM, 85 MB HDD. 3x joystick, myš, asi 100 disket plných her Aladin, Mortal Kombat 2, Connon Fodder 1 a 2 Skeleton Crew, UFO Subwar 2050. Dungeon Master 1 a 2, UFO... Velmi dobrý stav, koupeno za 19 000 Kč, nyní 12 000 Kč. Dále Didactik M. vhodný pro začátečníky nebo na součástky za 800 Kč. Při rychlém jednání u všeho sleva možná. Martin Stehlík, Pontassievská 4, Znojmo 669 02, tel: 0624/ 226 833

■ Atraktivní orig. hry na Amigu 500 a 1200, dovoz z Rakouska, Německa Velmi výhodná cena Prodám též za symbolickou cenu německé časopisy s tématikou Amiga 500 a 1200 tel: 00421/1/7/825 278 (5R)

■ Super nabídka. 15 orig. her včetně manuálů: Duke Nukem 3D + CD extra levelů, Paranoia 2, Tunel B1 Zork Nemesis, Tracer, Command: Aces of the Deep, Earthsiege 2, Silent Thunder, Wing Commander 4, C&C Red Alert, AH64D Longbow, Aftershock for Quake (extra levely + editory), SC 2000, Dune

2 Tie Fighter. První zájemce zdarma 10 CD plných shareware + orig. překladač (PC translátor v 9.0). Vše prodám za 5 500 Kč - pouze komplet. Volat po 18 hod. na tel: 0508, 365 059

■ Orig. hru Crusader: No Remorse za 600 Sk. Tel: 00421 7/242 290, Zonk.

■ Orig. hru Comanche 3 za 1 260 Kč, dohoda možná, tel: 02/381 014

■ Orig. hru Z, krabice + manuál za 450 Kč, tel: 0321 624 196

■ Orig. hru Bud Tucker in Double Trouble (kompletně v cz) za 570 Kč, Dungeon Keeper (cz manuál) za 1 240 Kč, SCORE CD 28-40, 44, 45 à 70-80 Kč a CD plné shareware za 160 Kč. tel: 0455, 410 45, 621 094 Honza

■ Orig. hry: Comanche 2 a Werewolf. Velmi levně - spěchá. Tel: 0397/2767 od 20 do 21 hod. Kamil Schwarz, Lva Tolstého 1342, Žatec 438 01

■ Orig. CD Česká pětka za 500 Kč. Tel: 05/4421 3464.

■ Orig. angl. verzi hry Broken Sword s registrační kartou za 800 Kč. Tel: 05/4323 3483

■ Orig. hru Ripper (6 CD), pův. cena 1790 Kč, nyní za 750 Kč. Ještě nevypiněná registrační karta, 100% stav. Možnost výměny za Albion nebo Stonekeep. Tel: 0181 725 592, po 16 hod.

■ Sega Saturn (5 000 Kč) + demo CD (10 her 500 Kč), orig. hru: C&C (2 000 Kč), RDF adaptor (950 Kč). Celková cena 8 000 Kč. Lumír Ka..sz, Pasecká 271, Albrechtice u Českého Těšína 735 43

■ Volant s pedály (Joyrider) - volant, řidítka letecký knipl, 100% stav, 1/2 roku stary, skoro nepoužívaný. Podpora her: Apache Longbow, Cyberia 2, The Need for Speed 1 a 2, Indycar 2, Terminal velocity a spousty dalších, původní cena 2600 Kč, nyní jen 1 800 Kč. Ondřej Škeřík, Tylova 957, 564 01 Žamberk.

■ Orig. hry: Earthworm Jim for W95 (700 Sk), Quadrax (200 Sk), Paranoia I (250 Sk), Z (700 Sk), Mutation of J.B. (250 Sk), 3 lebky Toltekov CZ (600 Sk), Bud Tucker in Double Trouble CZ (600 Sk), Fable CZ (600 Sk), Broken Sword CZ (1 000 Sk), Tomb Raider (1 000 Sk), Duke Nukem 3D (250 Sk), Earthsiege 2 (800 Sk), Hind (800 Sk), Su-27 Flanker (800 Sk), NHL 97 (800 Sk). Karol Liska - mail to: k..ska@internet.sk

■ Orig. hry: Privateer 2 (1 100 Kč), Z (800 Kč), Broken Sword cz (900 Kč), Jagged alliance 2 (1 000 Kč), Imperium Galactica (1 000 Kč). Výměna možná. Jan Šerák, Pod Hůrkou 570, Kladovy 339 01, tel: 0186/27 873

■ Orig. hry: Space Hulk Vatba, Duke Nukem 3D, Scorched Planet, Mechwarrior 2 31th Century Combat, poslední dvě jsou pro Matrox Mystique. Dále prodám filtr Polaroid na monitor 13"-15". Ceny dohodou. Jiří Švec, Zavod..ská 2640, Tábor 390 02, tel: 0361/783 291

■ Orig. hry na PC CD: Daggerfall (angl. manuál) 800 Kč, Duke Nukem 3D (450 Kč), Wing Commander 3 (350 Kč), Strike Commander (250 Kč). Ceny včetně poštovného. Kdo si koupí alespoň 2 hry, tomu zdarma přidám hr demo hry Z (cena 490 Kč), Excalibur CD 56-61. Te.. 047/42 830, po 16 hod.

■ Orig. hry: Redneck Rampage, Wing Commander IV, Shattered Stee.. nferno. Vše 100% stav, krabice, manuál. Cena komplet 2 600 Kč. Te.. 0657/4865

■ SCORE 23,25, 27, 28, 31,32, 34, 43, 45 (30Kč/ks), SCORE CD: 25, 27, 28, 32, 35, 39, 45 (40 Kč/ks), orig. hru C&C za 250 Kč, Excalibur CD č. 56 za 30 Kč + Level č. 6 zdarma. PC World + CD (listopad). Jan Kovář ml., Studentská 963, Karviná 7, tel: 42 818, po 15 hod.

■ SCORE 34-38, 40-42, 44 (30 Kč/ks), vše za 200 Kč, v dobrém stavu. Chip 2 a 5/97 (30 Kč/ks), vše za 50 Kč. Level 5, 7, 9, 12/96 (20 Kč/ks), 1, 2, 3/97 (25 Kč/ks); 4-8/97 (30 Kč/ks), vše za 200 Kč, Level CD č. 2, 3, 5/97 (60 Kč/ks), vše za 150 Kč. Gamebooky z řady Fighting Fantasy nebo Lone Wolf. Úplný seznam za dopisní známku. Petr Janků, Br. Čapků 818, Uničov 783 91

■ SCORE CD č. 20-46 za 700 Kč, Excalibur CD č. 50-62 za 400 Kč, hry Gooka za 400 Kč, Swigridova kletba za 350 Kč a SCORE č. 23-46 za 450 Kč, Excalibur 50-62 za 200 Kč. Zd. Vyopálek, Dr. Marinka 15, Ostrava - Jih, 700 30

■ SCORE č. 1, 3-24 (15 Kč/ks); č. 25-29 (20 Kč/ks); 30-45 (25 Kč/ks); 46, 47 (30 Kč/ks). Komplet za 700 Kč. Dále prodám orig. hry na 3,5" Indiana Jones 4 za 400 Kč, Gabriel Knight za 400 Kč, Police Quest 4 za 200 Kč. Jan Freudl, Kaňkovského 1235, Praha 8 - Kobylisy, 182 00, tel: 02/688 41 96, tel: 0602/340 672

■ Novou klávesnici ESCOM Basic W95, záruka 1/2 roku, za 450 Kč, navíc myš Genius za 250 Kč. Tel: 02/8191 3897 (17-21 hod)

■ Sega MD II + 6 her. Cena 8 000 Kč. Te.. 0442/3817 Martin Zvoníček

■ Sega MD 16 bit + 10 her + 2 joypady (Sonic, Flashback, Dungeons Dragons, Decap Attack, World cup USA 94, Final Blow, Rocket Knights Adventures, Turbo Outrun, Super Monaco GP2, Bare Knuckle) za 5 000 Sk. Jozef Tobiáš, Košice 095/642 26 50

■ Sega MD 16 bit + 3 ovladače + redukce na hry na Sega cartridge + 13 her: Jungle Strike, NHL 96, Super Street Fighter 2, Aladdin, Flintstones, Simpsons, Alex Kidd in Shinobi world atd. Cena 9 490 Kč. Při rychlém jednání sleva. Ondřej Skála, Albrechtická 364, 563 01 Lanškroun, tel: 0467, 523 050, po 18 hod.

■ Atari Lynx se zdrojem, hrami: Switch Blade 2 a Xenophobe. Dva roky staré, skoro nepoužívané, ve 100% stavu. Cena kompletu 1 590 Kč včetně poštovného, popř. dohodou. Dále orig. hru pro PC CD: C&C, Red Alert za 600 Kč. F..bich ml., Jasná nová 302, Moravany 533 72

## koupím

■ Tyto orig. hry: Mission Critical, Hell, Necropolis, Lost in Time, C&C. Tel: 019/72 414 97 so, ne - Roman

■ Orig. hru Wolfenstein 3D na CD (radši) nebo na 3,5" za 100 Kč. Cyril Máša, Kř..., 26, Praha 8, 186 00

■ Na Amigu hry: Legend, Tin Tops, One Stone, The Big Adventure. Na PC: Micro Angelo I, Red Alert, Civil War, Jungle Strike, Desert Strike, Soviet Strike. Tel: 02/786 66 40 (13-20 hod)

■ Orig. hru Jurassic Park, tel: 07/835 058, Tomáš Židoň, Tematická 6, Bratislava 851 05, SR

■ SCORE č. 22, tel: 0428/894 07, Stanislav Fejfar - do 20 hod

■ SCORE č. 2, 5, 8, 11. Tel: 02/627 33 27

■ Orig. hry: Lighthouse, Atlantis, Gene machine, Congo, Veronica, jakoukoliv encyklopedii nebo vyměním. Tel: 07/548 77 92 SR

■ NFS, tel: 02/52 32 85, Petr - nechte vzkaz na zázn. s tel. číslem.

■ Disketové verze těchto her: Conquest of Longbow, Laura Bow 2, King's quest 6, Gabriel Knight, Another World, Prince of Persia, Death Gate, Shadow of the Comet, Indiana Jones and the Last Crusade, Loom, Dungeon Master 2. L. Rachůnek, Polská 36, Olomouc 779 00, tel: 068/52 22 945.

■ Bitevní deskové hry Ardennes, Space Hulk, Waterloo, Stalingrad, Russia Front a kartetní hry: Doom Troper, Magic the Cathering - Starter Deck (60x karet 2x) a Ice Age booster (15 karet 2x) a další boostery. Tomáš Baka, J. Šavčíka 939, 717, Most 434 01

■ Orig. program De Luxe Paint 4. Cena dohodou, tel: 02/739 176.

■ Orig. hru Outlaws do 800 českých těžce vydělaných peněz. A dále Red Alert do 600 Kč. Marek Tolpa, Tehov 46, 257 62, tel: 40 496

■ Shánim návod na hru 7 dní a 7 nocí i okapi ravany. Dám 10 Kč. Martin Marek, Husova 367, Jičín 506 01

■ Orig. hru Settlers I za 500 Kč nebo s datadiskem Mission za 800 Kč. Nabídněte. Ondřej Křižan, Jiráskovo nábř. 1823, Písek 397 01

## vyměním

■ Vyměním orig. hru Hind: Akcelerátor, Carmageon, Sand Warrior, War Gods za orig. hru Outlaws. René Adamek, J. Čapka 3080, Frýdek Místek 738 01

■ Vyměním nebo prodám tyto orig. hry: Goblins Knight II, Diablo, Normality. Nabídněte. Cena 1 000 Sk/ks. Shánim NFS I. Patrik Kucik, Třebíčska 3, Humenné 066 01, Slovensko.

■ Dungeon Master II, Z za StoneKeep. Tel: 0396/204 63.

■ Ishar Trilogy za Dungeon Master I, tel: 069/97 55 132

■ Orig. hru Shattered Steel (cz manuál) za orig. KKND. Tel: 0326/722 059, Lukáš.

■ Hru Johny Bazoo Kotona za Transport Tycoon De Luxe nebo koupím do 250 Kč. Tel: 0362/216 761

■ Orig. hry na CD: Return to Zork (v němčině) + The Zork Anthology (Zork I-III, Zork Zero, Beyond Zork v angličtině) za jiné. Vše 100% stav s manuály. David Hanousek, Tyršova 257, Chýnov, 391 55, tel: 0361/801 132, e-mail: dhanousek@hotmail.com

■ Orig. hry na PSX: Mickeyho divoká dobrodružství, Battle Area, Destruction Derby za jiné hry. Tel: 048/53 90 540, po-pá 8-11 hod

■ 2 za 1! Vyměním hry pro PC CD: Rytíř Grad a super strategii KKND za hru Crusader: No Regret. Dále vyměním: Bud Tucker cz na Fable cz. Vše 100% stav, včetně krabic a manuálů. Požaduji totéž. Te.. 02/301 99 08

■ Flight of the Ammazon Queen za Legend of Kyrandia cz, tel: 049/526 4134

■ Gameboy + 4 hry za CD32 nebo Pegasus. Te.. 02/793 63 19, Michal

■ A..., Asmodeus nebo Gooku. Tel: ..., Martin Šmoldas, Zelená 2, Olo...

## seznámení

■ Jsi 3D grafik? Jsi ze Zlína a okolí? A chtěl bys s námi dělat počítačovou hru, na které se podílí František Novotný a Vanessa Gun? Nemáš problém - pošli disketu se svými ukázkami nebo zavolej (pouze večer přes prac. týden). Arbyteam, pokoj 37, Antonínova 4379, 760 01 Zlín, tel: 067/33 776

■ Vývojářský tým shání programátora (W95, DOS) a grafika (3D) na vývoj kvalitních českých her. Pokud máte zájem, zašlete ukázku své práce na mojí adresu. Odpovím každému. Pohlč Martin, Hrdlnů 415, L. beres 12, 460 01

■ Hledám schopné lidi pro vývoj poč. her na PC: programátory, grafiky, kresba na papír, 3D studio, Softimage, animátory a hudebníky. Zaručeno vydání hry na CD jak v Čechách, tak podle úspěchu v zahraničí, tel: 0412/587 122, p. Matějka m. Platí stále

## seznámení

■ Průměrný pařan (18) hledá tmavovlasou pařanku (15-17) na výměnu her a informací. Můj styl: 3D řežby, strategie a simulátory. Své nápady zasílejte na známou adresu televize. ? Ne, to není ona. Na adresu: Jan Hudeček, Klondajk 532, Horrachov 512 46. Na dopis napíš heslo Janza

■ Hledá pařana, nejlépe ve věku 13 let k výměně zkušeností o her v oboru RPG a dungeony. Jan Punčochář, Horažďovice předměstí, U hájovny 440, 341 01, tel: 0187/512 224

■ Rád bych poznal nějakou pěknou pařanku kolem 18 let na výměnu her i jiného. Okolí Mn. Hradiště. Michal Hysek, Turnovská 1094, Mnichovo Hradiště 295 01

■ Pozor! Hledáme spolupráce pro Drač doupě. Nejlepe z okolí. Pardubic a věkem od 15 let. Jen vážní zájemci. Jan Gutwirth, Štefánikova 343, Lázně Bohdaneč 533 41

## KinoBOX

Milý mladý čtenáři,
svou správnou odpověď zavolej nejpozději do premiéry nás edujícího Kinoboxu na telefonní číslo 0609 11 77 11. Každý týden na Tebe čeká skvělý televizor a videorekordér PHILIPS, počítačové hry & předplatné SCORE, nové nky na VHS a řada dalších zajímavých cen, které Tě jistě potěší.

Ciao VAC

**Správné odpovědi na soutěžní otázky z listopadu:**
Kinobox č. 45 (premiéra 7.11.)
**b) Učitel tance**
Kinobox č. 46 (premiéra 14.11.)
**a) Rowan Atkinson**
Kinobox č. 47 (premiéra 21.11.)
**c) Mňágo - Happy end**
Kinobox č. 48 (premiéra 28.11.)
**b) Agent W4C**

**OTÁZKY NA LEDEN:**

**KINOBOX Č. 1 (premiéra 2.1.)**
Jedním z nejslavnějších představitelů neohroženého agenta 007 Jamesa Bonda je:
a) Marek Vašut
b) Sean Connery
c) Danny De Vito

**KINOBOX Č. 2 (premiéra 9.1.)**
Režisér Václav Vorlíček natočil v roce 1966 komedii, ve které oživují kresení hrdinové komiksů Káji Saudka. Jedná se o film:
a) Což takhle dát si špenát
b) Kdo chce zabít Jessie
c) Lassie se vrací

**KINOBOX Č. 3 (premiéra 16.1.)**
Před 18 lety představil světu režisér Ridley Scott Vetřelce. Vzpomenete si, která herečka v roli kosmovoutky Ripleyové tehdy antihrdinu z vesmíru přemohla?
a) Sigourney Weaverová
b) Salma Hayeková
c) Greta Gabro

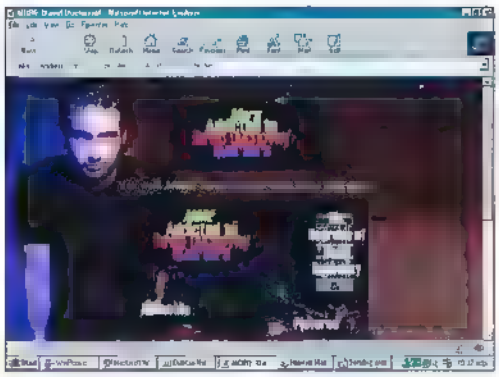
**KINOBOX Č. 4 (premiéra 23.1.)**
Za měsíc dojde k udílení Českých lvů za rok 1997. Vzpomenete si, který z uvedených filmů Českého lva za uplynulé čtyři roky neziskal?
a) Obecná škola
b) Kolja
c) Díky za každé nové ráno

**KINOBOX Č. 5 (premiéra 30.1.)**
V roce 1960, dva roky po prvním uvedení filmů Vertigo, natočil režisér Alfred Hitchcock psychothriller s Anthony Perkinsem v roli schizofrenního Normana Batese. Slavný snímek se jmenuje:
a) Psycho
b) Schizo
c) Psychopat ze San Francisca

**Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžit mohou pouze starší 18 let.**

„Někde tam venku je pravda."

# Síť a... Akta X



3 září 1993 začala televize FOX vysílat seriál své vlastní produkce s nepříliš zajímavě znějícím názvem; „Akta X". Pravděpodobně nikdo v době natáčení netušil, jakého věhlasu si seriál Chrise Cartera později dobude a už vůbec ne, že se stane nejsledovanějším seriálem Ameriky, který ohrozí snad jen jiný seriál stejného producenta a scenaristy s názvem „Millennium", který se u nás pravděpodobně nebude nikdy vysílat (hledej na oficiální stránce FOXu http://www.foxworld.com/millennium, nebo na http://www.interlog.com/~emptor/millennium1.html). Odpověď na klasickou otázku: „Kdo může být lepší než Chris Carter?", tedy opět zní „Chris Carter."

Seriál Akta X je nejen o UFO, ale i o všech paranormálních jevech. Je také o tom, že není potřeba věřit všemu, co je nám předkládáno, je o hledání čisté pravdy, ale na druhou stranu také o tom, že kdo věřit chce, uvěří čemukoliv a stačí mu k tomu poměrně málo, přesně ve smyslu hesla „We want to believe" a rozmazaného obrázku UFO. Seriál Akta X je ale také o dvou speciálních agentech FBI, zapáleném Mulderovi, hledajícím pravdu o UFO a jiných nevysvětlitelných jevech, a skeptické Scullyové, která byla původně na Muldera nasazená jako přísně logicky uvažující člověk se zdravou dávkou skepticismu.

Postupem času, jak se tito dva probíjejí jednotlivými případy a sbírají ceny po celé Americe (Emmy, Zlatý glóbus), stali se nejen oni, ale i celá Akta X, kultovní záležitostí. Jako taková mají i na Internetu, vlastně především na Internetu, své příznivce a neuvěřitelnou spoustu stránek a chatroomů. Od stránek o samotných Aktech s průvodci jednotlivými epizodami, přes stránky s tematikou paranormálních jevů, po stránky obdivovatelů obou hlavních aktérů. Popsat je všechny není v lidských silách, pokusím se tedy alespoň nastínit a uvést ty nejdůležitější, ty zajímavé a ty, které dělají moji kamarádi.

## Obecně ve světě

Kde začít? Nejlépe na oficiální stránce FOXu, který seriál vytváří, www.thexfiles.com, na které také najdete o Aktech X asi nejvíce kvalitních a hlavně zaručených informací. Zvláště pak průvodce jednotlivými díly, včetně některých dosud nevysílaných, nejrůznější da ši novinky, fotografie, video a zvláštní službu feedback, ve které jsou odpovědi na ty nejšílenější otázky, které vás v souvislosti s Akty X mohou napadnout.

Další trochu netradiční povídání (vzhledem k ostatním stránkám) je na adrese pathfinder.com/ew/950310/xfiles/xfiles1.html. O tom, že Akta X mají své příznivce i v Japonsku se přesvědčíte na www.flex.co.jp/x-files/, tedy pokud máte rádi rozsypaný čaj. Vše, co souvisí s Akty X je také na America On Line serveru members.aol.com/jdw1111/index.html. Jednou z oficiálních stránek by také měla být stránka www.tcfhe.com/trustno1/. Budete-li hledat utříděný seznam odkazů na své-

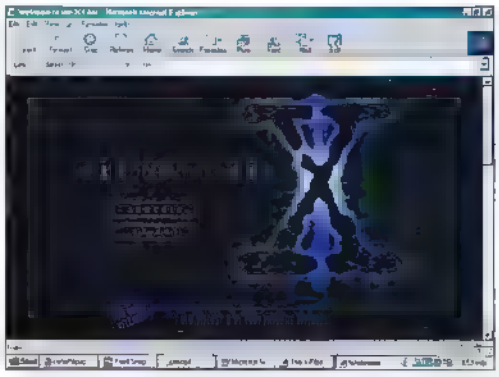
tové stránky, hledejte na www.threeweb.ad.jp/~smz/X-Files/xfmenu.html. Stránek o Aktech X jsou doslova tisíce, takže v další mi vás odkazuji na www.altavista.com, kde zadávejte řetězce jako „X+files", „Chris+Carter+X+files", „David+Duchovny" nebo „Gillian Anderson".

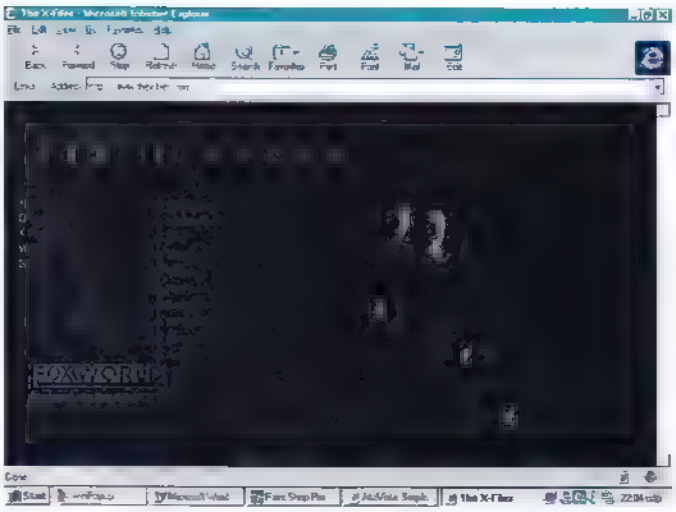
## Obecně doma

Jednou z nejlepších domácích stránek na téma Akta X je nepochybně elektronická verze českého fanzinu „X magazín" zabývající se nejen samotnými Akty, ale dalšími záhadami. Nachází se přechodně na cs.felk.cvut.cz/~xnovako1/xmenu.htm, na které kromě obsahů jednotlivých epizod jsou i články z papírových čísel fanzinu, který vychází v nákladu, tuším, 1300 kusů. Další stránku, tentokrát ve slovenštině, uvidíte na jiné exotické adrese www.geocities.com/Area51/Corridor/3988/index.htm. Zde jsou k vidění, kromě již obvyklých náplní epizod, i stručné informace o jednotlivých aktérech seriálu, jejich skutečný i fiktivní život v Aktech X. Pokud se podíváte na mirage.kky.vslib.cz/~moravec/x-files/xfilescz.html, naleznete další odkazy, včetně FTP zdrojů, informace o knihách, videokazetách a krátké rozhovory s Gillian Andersonovou a Davidem Duchovnym. Pokud se ovšem chcete poohlédnout po vlastních stránkách, mohu vám doporučit následující adresu: www.seznam.cz/Zabava/Film/AktaX/.

### PROFESIONÁLNÍ SYMPATAK

Sedmnáctého srpna roku 1960 se učitelce Margaret a newyorskému policistovi Amramu Ducovnemu (opakuji Ducovnemu) narodil chlapec David William Duchovny. Má bratra Daniela a sestru Laurii, kterou navzdory všeo-





becnému mínění neunesli mimozemšťané. Jeho rodiče se rozvedl , když mu bylo jedenáct let. Vystudoval na univerzitě v Princetonu a na Yalu získal doktorát z literatury. První malou roli dostal ve filmu Podnikavá dívka, další roli o dva roky později dostal v seriálu Twin Peaks, kde si střihnul transvestitu Denisu, dále hrál ve filmech Beethoven, Chaplin a Californ a, a jako každá druhá velká hvězda Ameriky, měl roli i v erotickém filmu (v tomto případě TV seriálu) Deníky červených střevíčků. Měl i mnoho jiných menších rolí (např. v Bad Influence). Fanynkám lze doporučit stránku milovníc Davida Duchovného http://www.geocities.com/Hollywood/1424/X_Files.html.

Jeho životní šance byla však až role inteligentního detektiva, speciálního agenta FBI, Foxe Muldera, který našel zalíbení v nevyřešených případech označovaných jako Akta X. F Mulder se narodil 13. října 1961 a jeho zájem o paranormální jevy se probudil, po té, co si v hypnoze vzpomněl, že když mu bylo dvanáct, unesli jeho osmiletou sestru m mozemšťané. Vystudoval psycho ogii na Oxfordu a školu FBI v Quanticu a píše jedny z nejlepších profilů hromadných vrahů. Jeho vytrvalost při pátrání po UFO a paranormálních jevech hraničí až s posedlostí a nezastaví jej ani vyřazení z programu Akta X, ani smrt jeho otce zaviněná parťákem Krytzekem.

Svůj osobní život se David snaží maximálně chránit. Z tohoto důvodu nemá rád paparazzie. Přesto se však čas od času podaří s jejich pomocí novinářům odhalit něco o jeho soukromí. Jeho první vztah v rámci seriálu Akta X byl s Gillian Andersonovou. Trval zřejmě mnohem kratší dobu než by si byla většina fanoušků seriálu ochotna připustit (setkali se při čtení scénáře a vztah nepřežil pilotní díl). Později prošel ještě mnoha dalšími vztahy, které novinářům rovněž neušly, zvláště pak jednomu, kterého David insultoval do obličeje, když jej i s jeho přítelkyní stopoval až na horskou chatu. Nakonec se však Davidovi podařilo utéct a v tichosti a beze svědků se oženit s dívkou jménem Téa Leon., představitelkou seriálu Nahá pravda. V současnosti se David věnuje natá-

čení filmu „Playing God", ve kterém hraje konečně hlavní roli. Budeme svědky dalšího přerodu seriálové hvězdy ve filmovou? Nezažili jsme to mnohokrát. Snad jen Bruce Willis. George Clooney a možná Alan Alda. Nechme se překvapit. Každopádně se Duchovny nechal slyšet, že pátá sene Akt X je poslední. Také tomu neveříte?

Než to však všechna skončí, můžete se podívat na jednu z mnoha stránek Davida Duchovného
www.geocities.com
Area51 4761 index.htm

## ROSEMARY MÁ DĚTÁTKO

Devátého srpna roku 1968 se manželům Rosemary a Edwardovi Andersonovým, žijícím toho času v Chicagu, narodila dcerka Gillian. Následovaly dvě další sourozenci, kteří už ovšem nejsou z hlediska našeho příběhu tolik zajímavé. Krátce po jejím narození se celá rodina [illegible] na delší dobu do Londýna [illegible] v Portánku), kde žila dcera [illegible] otec studoval filmovou školu. Po návratu do Státu se usadili v Grand Rapids, Michigan, kde také ještě [illegible] dochodem na univerzitu v Chicagu [illegible] Gillian o panenství s [illegible] punkerem. Po tě [illegible] Goodmanové dvacet [illegible] jako herečka vyšla [illegible] filmu The Turning [illegible] však také v seriálech [illegible] Down nebo Future Fantasy [illegible] sama sebe v Simpsonech [illegible] det. Gil trochu [illegible] adresu http [illegible] cekm [illegible]

Pak ovšem [illegible] Gillian dostala [illegible] nějž se snaž [illegible] naději nev [illegible] se postupem času [illegible] lem Ame [illegible] der [illegible] Spolu [illegible] ava narozené [illegible] důstojníka [illegible] se dívema [illegible] Vystudoval [illegible] zvláštní agenta [illegible] k agentu Mulderovi [illegible] dery. S [illegible] s nevyslovitelně [illegible] doxně [illegible] o e [illegible] vaka [illegible] vidlo [illegible]

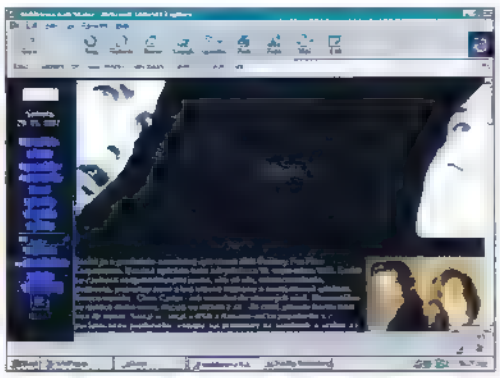
Na druhou stranu tak stále tvoří zdravý protipól Mulderově snaze najít bubáky všude, kam šlapne (nezapomenutelná scena, ve které Mulder vezme švába mezi prsty, podrží se mu do očí a řekne: „Pozdrav z planety Země.") Informací o Daně Gillian je na Internetu nevyčerpatelné množství, našel jsem dokonce číslo jejího aktuálního mobilního telefonu, pro zajímavost - je to 202-555-3564 a číslo domu je 202 555-6431. Služební číslo 2371-616, zbraň Smith and Wesson 1056 (9 mm).

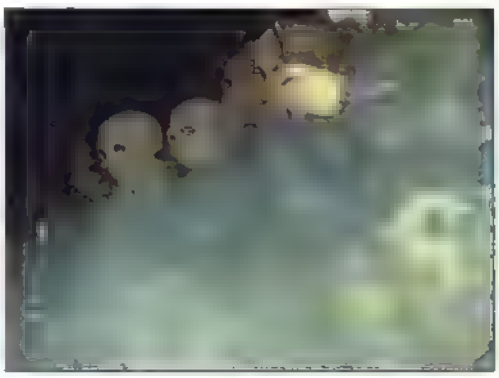
Modrooká Gillian si našla během natáčení čtyři partnery jen v rámci seriálu, z nichž první byl David Duchovny (http://home.interstat.net/~tomveil/gillian.html). Mulder i s mi. S jedním z nich, s Clydem Klotzem, má dokonce malou dcerku Piper. Kvůli něčemu takovému se ovšem natáčení seriálu nepřerušilo. Jen prostě mezi druhou a třetí částí [illegible] „nos". Dana zmizela z obrazovky a třetí část pak prostě prolezla v [illegible]

Do [illegible] prestižní ceny Emmy má [illegible] mnoho obdivovatelů, důkazem [illegible] mnohem větší počet stránek, [illegible] věnovaných jí, než Davidu D[illegible]. Povídání o ní tedy zakon[illegible] jednou z nich
http 208.211.64.32/ganderson

O úspěchu seriálu svědčí i to, že se jeho autoři rozhodli natočit filmovou verzi. Bude se jmenovat „The X-Files Blackwood" a David Gillian za ni dostanou 4 miliony dolarů, každý.

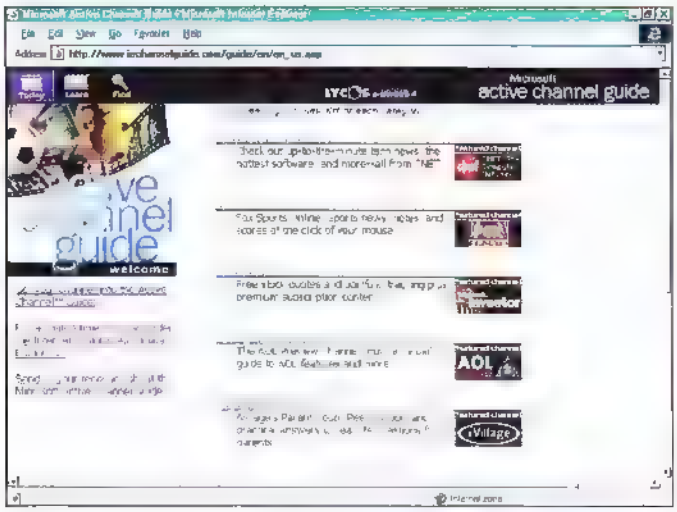
**Jindřich Rohlík**

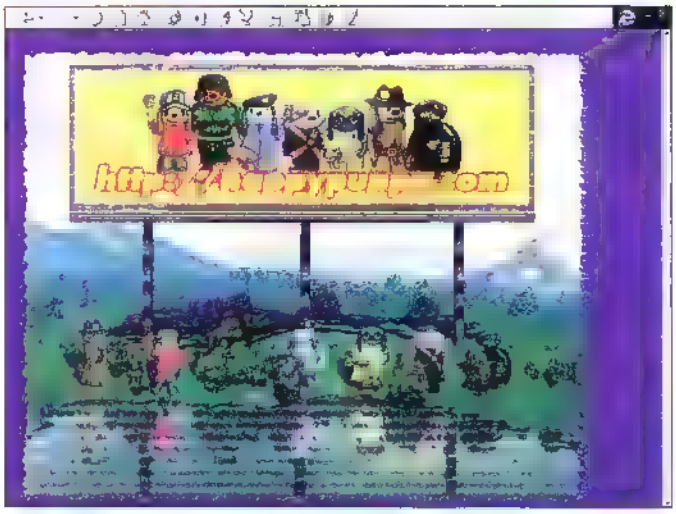




# Technologie kanálů

## Konec brouzdání, začněte kanálovat



Zatím získává z Internetu drtivá většina informace tak, že serfuje a serfuje. A serfuje. A serfuje. A hledá, až do omrzení. V případě, že chce zjistit, co je nového, musí projet několik www serverů a sledovat vizuální změny obsahu jejich stránek, což je více než otravující a únavná práce. V poslední době přichází na Internet technologie, která bude všechny tyto problémy briskně a jednoduše řešit - technologie kanálů.

Kanály (channels) jsou novým způsobem zprostředkování informací, který rozšiřuje možnosti využití Internetu, zejména pak služeb souvisejících s WWW. Jedná se o automatizované doručování aktuálních informací přímo na počítač uživatele, které se snaží odstranit hlavní problémy spojené s „klasickým" browsováním.

*„Kde hledat informace z určitého oboru?"*
*„Jak ověřit jejich spolehlivost?"*
*„Jak zajistit jejich aktuálnost?"*

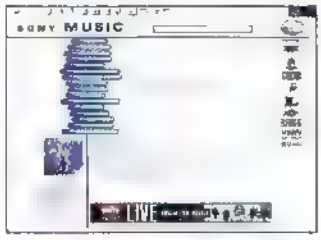
Řešení těchto komplikovaných problémů je jednoduché ve své genialitě a geniální ve své jednoduchosti. Stačí nalézt někoho (říkejme mu zprostředkovatel informací), kdo bude systematicky procházet globální datový zdroj, v našem případě tedy Internet, a hledat zajímavé informace z určitého oboru, zpracuje je a umístí (ať již ve zpracované formě nebo ve formě přímých odkazů na původní informace) na svých WWW stránkách. To ještě není nic nového. Největší přínos nové technologie kanálů spočívá v tom, že zprostředkovatel informací zároveň začne používat nástroje, které všechny aktuální

informace automaticky posílají (natlačí - angl. push) na počítače svých odběratelům.

Zprostředkovatel informace se změní v kanálového poskytovatele a kromě toho, že bude získané informace pravidelně zpracovávat a uveřejňovat, musí zajistit, aby se dostaly k uživatelům. To se dá zařídit buď tak, že na uživatelově počítači poběží program, který bude čekat až mu někdo nějaké informace pošle (což je obecně dost složité a v některých případech i nemožné - vytáčené připojení k Internetu, počítač „za firewallem"), nebo program, který bude vědět kdy a kam se má pro nové informace podívat.

A to je právě řešení kanálu. Každý kanál má nadefinován obsah (může se skládat z dalších subkanálů a jednotlivých položek) a frekvenci aktualizace. V případě, že se do takového kanálu chcete zapojit, stačí o tom říci vašemu WWW browseru, ten pak automaticky zjistí všechny informace o kanálu (mohou být například uloženy ve speciálním souboru - jak to řeší např. technologie CDF firmy PointCast, používaná v Microsoft Internet Exploreru 4.0) a začne se jimi řídit.

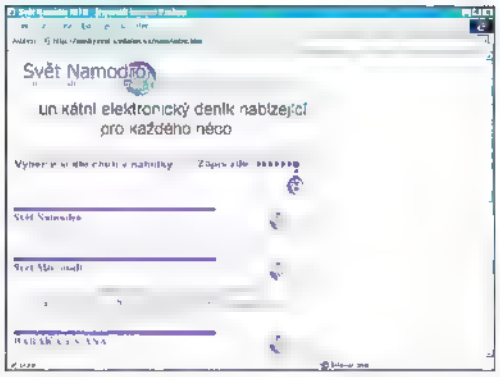
V definovaných intervalech pak řízení počítače převezme browser (samozřejmě na pozadí), připojí počítač k Internetu (je-li to




nutné a je-li mu to povoleno), aktualizuje informace o kanálu a obnoví (refresh) jeho obsah, přičemž samozřejmě „stahuje" pouze ty informace, které ještě nejsou uloženy na lokálním počítači. Takto uložené informace si pak uživatel může kdykoliv prohlédnout (dokonce i v případě, že již není připojen k Internetu - tzv. off-line režim), přičemž má jistotu (kterou mu garantuje poskytovatel kanálu), že informace, které tímto způsobem obdržel, jsou aktuální a adekvátní (kanály mají podobně jako WWW stránky svá RSAC hodnocení obsahu).

Vtip ovšem spočívá v tom, že poskytovatelů kanálů je hodně - podobně jako je například novin - a každý z nich se specializuje na určitou oblast. Chcete-li pak mít informace z určité oblasti, stačí se do kanálu jednou zapsat a váš počítač se již automaticky postará o vše ostatní.

Jak je z předcházejícího textu vidět, není všechno tak, jak je to nazýváno. Přestože se tato technologie nazývá information push



(tedy tlačení informací), nejedná se o tlačení, nýbrž o rafinovaně zařízené tahání (pull), které je řízené poskytovatelem. Stejně tak zapsání určitého kanálu (subscribe) neznamená nic jiného, než to, že váš browser začne automaticky komunikovat s poskytovatelem kanálu.

V současné době existují na trhu de facto dvě různé technologické implementace kanálů. Microsoft používá CDF (Channel Definition Format) formát firmy PointCast, Netscape pak technologii firmy Marimba. Přestože jsou oba přístupy technologicky odlišné, z uživatelského hlediska se chovají naprosto shodným způsobem. Všechno zatím nasvědčuje tomu, že se v blízké budoucnosti prosadí právě CDF firmy Microsoft, právě díky globální podpoře tohoto softwarového gigganta.

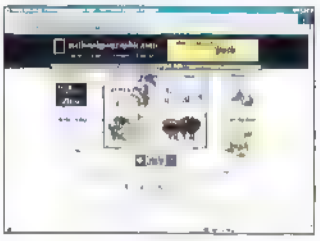
Přínos kanálů spočívá také v tom, že stačí jednou se zapsat, a veškeré informace jsou pak automaticky donášeny přímo na váš počítač. Ve spojení s novými technologiemi (např. Active Desktop firmy Microsoft) pak dochází ke kvalitativnímu posunu v poskytování a příjmání informací.

Budoucnost kanálů je v současné době viděna velmi optimisticky, nejenže první kanálové poskytovatelé začínají růst jako houby po dešti (a poměrně mnoho jich vyrostlo i v České republice), navíc se začínají objevovat první použití kanálů i v jiných oblastech.

Pokud budete chtít kanál vytvořit, můžete k tomu použít např. Microsoft Frontpage 98, který přímo jako jednu z možností nabízí převést vybranou část vašeho www na kanál (samozřejmě při splnění určitých podmínek). Pak stačí kontaktovat firmu Microsoft, splnit několik formalit a pak už jen čekat na to, až se vaše www objeví na seznamu kanálů, tzv. channle guide, na který se můžete dostat přímo z Internet Exploreru jedním kliknutím myši.

Uvažuje se například o intranetových kanálech, jejichž prostřednictvím by zaměstnavatelé informovali své zaměstnance (resp. nadřízení podřízené) o nových vyhláškách, cenících, nařízeních atd. bez nutnosti aktivní účasti informovaných. Zajímavé je také prohlášení firem Microsoft a Marimba o spolupráci na novém standardu OSD (Open Software Distribution), který by mohl znamenat další krok ke globální automatizaci.

**Václav Provazník**



NetLink

EXPERT IN NETWORKING

komplexní realizace datových komunikačních sítí
aplikační servery pro Windows
network computing
integrace prostředí Windows a UNIX

NetLink a.s.
na bojišti 2
Praha 2

tel.: 96180000
fax: 96180003
web: http://www.netlink.cz

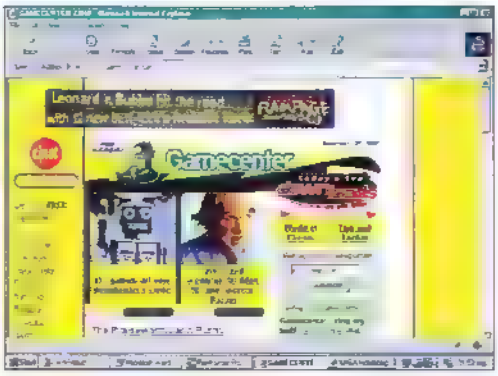
Připojení k Internetu pro server SCORE poskytl NetLink a.s.
Naleznete jej na adrese **http://score.chipnet.cz**

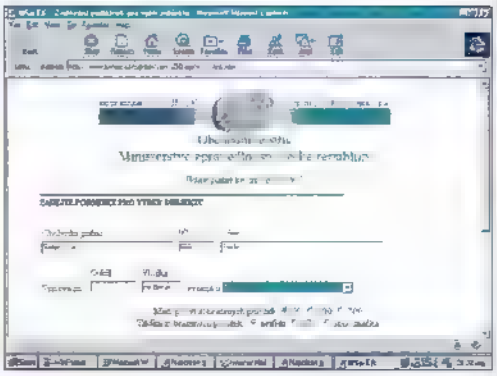
Links po páté.

# Zajímavosti na webu

To čtyřech měsících svého fungování zaznamená dnes rubrika Links malou změnu. Nebude již dále tématicky zaměřena, ale bude, podle našeho původního záměru, sloužit jako přehled toho nejzajímavějšího, co jsme pro vás na Internetu našli. Tematicky laděnou rubrikou nadále zůstává „Internet a ...".

Jsme časopis o počítačových hrách, a proto začneme něčím z oboru. Přesněji, jsou to dvě adresy, z nichž především tu první doporučuji všem, kteří chtějí mít neustálý přehled o tom, co se děje na herní scéně.





### WWW.GAMECENTER.COM

Gamecenter je totiž jedna z nejlepších profesionálních stránek o počítačových hrách. Naleznete na ní kromě recenzí na počítačové hry i ty nejnovější zprávy o tom, co se v herním světě událo, nejrůznější reportáže a podobně. Stránka je aktualizována denně.

### AVAULT.COM/PCRL/PCRL_CATS.ASP

Druhou adresou je „PC release list", kde jsou ke stažení demo na nejrůznější hry, přehledně seřazená podle kategorií.

Povinnosti bylo učiněno zadost, takže teď trochu z jiného soudku.

### WWW.JUSTICE.CZ

Toto je velmi zajímavá služba našeho ministerstva spravedlnosti. Na této adrese, kromě jiného, naleznete i obchodní rejstřík s vyhledávací službou. Jednoduše zadáte jméno společnosti nebo jeho část, popřípadě IČO, a program vám sám nalezne položky, které dané klíčové slovo obsahují.

### VORVAN.SH.CVUT.CZ/SALAMANDER

Na této adrese se nachází hezky český nehořlavý správce souborů pro Windows 95. Jmenuje se Salamander a na výše uvedené adrese je ke stažení česká, anglická a německá verze. Zabalený má něco přes sto kilobajtů a po rozbalení (cca 400 kb) jej lze bez jakékoliv instalace rovnou spustit. A co umí? Vlastně jen to, co ke správování souborů opravdu potřebujete, což je jednak příjemné, protože vás nezahltí spoustou zbytečných menu, a za druhé se rychle natahuje. Otevřou se dva panely a v horní listě máte menu totožné s Norton Comanderem pod DOS. Na něco podobného jsem dlouho čekal a nebýt několika drobných nevýhod, používal bych jen tenhle manager. Asi nejhorší je, že vyhledávání v aktuálním adresáři není realizováno přes klávesu ALT a písmena, ale můžete začít rovnou psát, což znamená, že se psaním nedostanete do příkazové řádky, a pokud chcete zadávat příkazy, musíte si do řádky kliknout myší. Dále zde není zjišťování velikosti adresáře na klávesu (jako F3 v DOS Navigatorovi).

### WWW.STUD.FEE.VUTBR.CZ/~XKARAS00/SIMPSONS.HTML.CZ

Pokud máte rádi staré dobré Simpsonovi, určitě se podívejte sem. Je to první česká homepage o Simpsonech, s mnoha odkazy na světové stránky, ale především jsou zde samply z české verze seriálu. Nesmrtelné výroky jednotlivých aktérů ve špičkovém podání českých herců, včetně dědova: „Už tam budem? A kam to vlastně jedem?", Bártova: „Ptáci řvou, kytky smrdějí a vzduch je nějakej otrávenej" nebo „Pěknej vopruz.", Bárního krknutí a nebo Homerova „Tituititititá, tutititititá." Všechny tyhle krátké samply jsou jako dělané pro ozvučení Windows.

### WWW.MAMEDIA.CZ/CITY.NET/PIS/

Inteligentní kulturní přehled se nachází na Mamediích. Zde zadáte den a oblast, o kterou se zajímáte. Vypíše se vám seznam akcí, které se ten den konají. Takže na otázku „Co dnes dávají v kině, milačku?" budete mít vždy připravenou odpověď.

### WWW.NASA.GOV

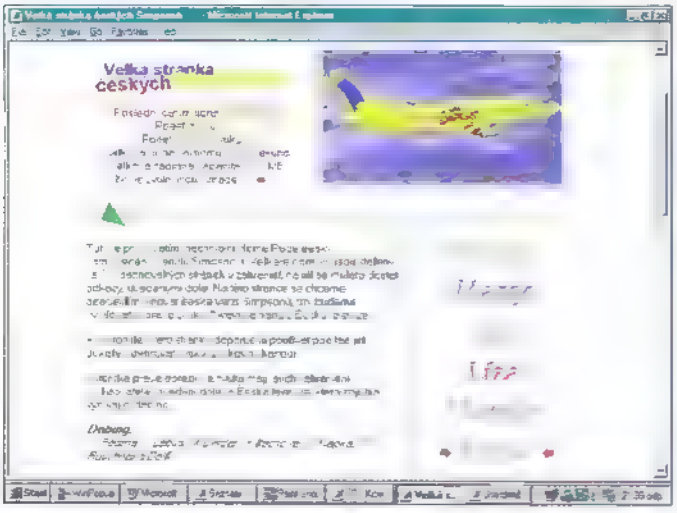
Pokud se zajímáte o vesmír, a to byste měli, protože tam někde venku je pravda, určitě se obraťte na stránku NASA, kde jsou velmi aktuální informace o jejích vesmírných projektech. Zkoumání Marsu a vozítko Sojourner, Cassiny, Galileo nebo žertovná stanice Mir, o které zlí jazykové tvrdí, že se tam bude točit Vetřelec 5, protože samotná hrozba oslizlých alienů už není pro diváky údajně tak vzrušující jako 100+1 smrtelných překvapení bolševického pomníku Mir.

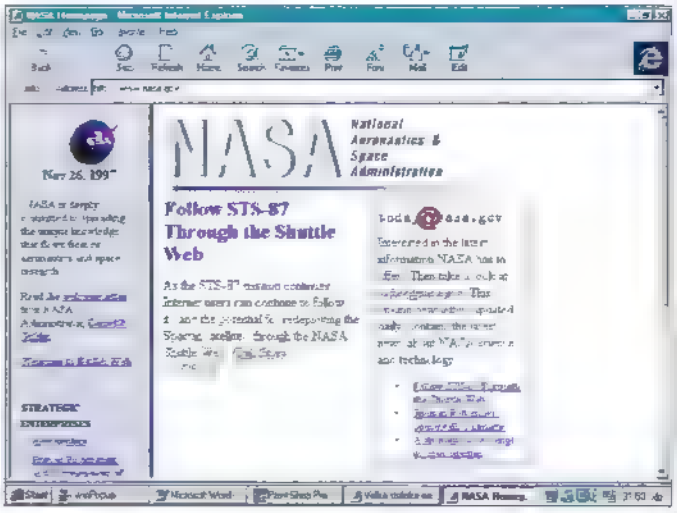
### WWW.PRIMATV.CZ
### WWW.NOVA-TV.CZ
### WWW.CZECH-TV.CZ

Všechny naše báječné televize na Internetu. Srovnávejte a plačte. Speciálně jednu z nich si můžete natahovat do vašeho browseru zNOVA a zNOVA a stejně tam naleznete jen to logo.

Pokud při svém surfování narazíte na nějakou zajímavou sajtu a budete se chtít s námi a s ostatními o ni podělit, neváhejte a zašlete nám je, adresu.

**Jindřich Rohlík**



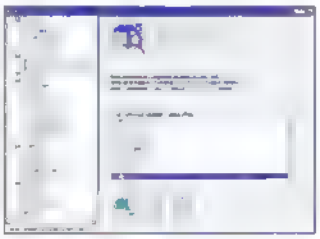
# Antivirový systém AVG

**Počítačové viry se již dávno staly nedílnou součástí počítačového života.**

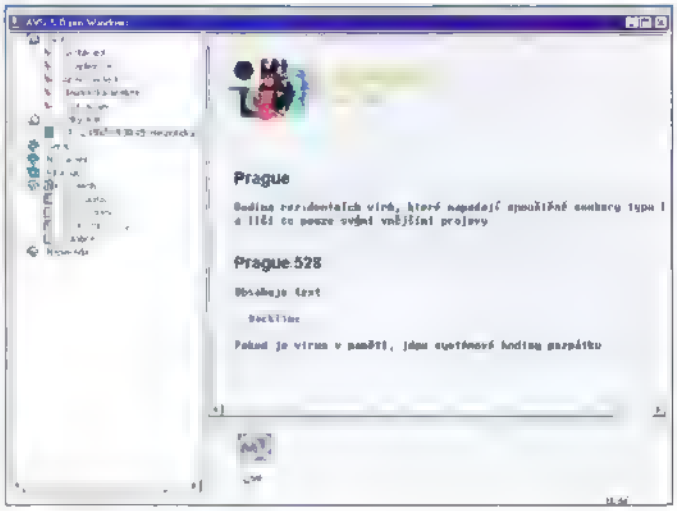
Naše milované harddisky již okupuje přibližně 10 tisíc exemplářů, odhodem přibývá každý den trojice dalších, nových a stále zákeřnějších. O záměrech jejich tvůrců by se dalo sáhodlouze polemizovat, jisté však je, že je jejich činnost odsouzeníhodná. Úlohu detektivů, soudců, bachařů a katů (nejlepe v uvedeném pořadí) v tomto případě zastávají neúnavné antivirové systémy, které dennodenně dokazují, že ono na první pohled alarmující číslo v konečném součtu nevypadají tak hrozivě. Překvapivý pohled se vám naskytne, shlédnete-li škálu antivirových programů, které jsou v současné situaci na trhu, a nemám teď na mysli pouze pulty našich tuzemských prodejen. Zatímco v ostatních odvětvích, až na malé výjimky, zoufale drží osamocený prapor Software602, v antivirových systémech máme zástupce hned dva a oba se drží na předních příčkách v specializovaných testech prestižních časopisů. Kromě Avastu! je to známé AVG brněnské firmy Grisoft.

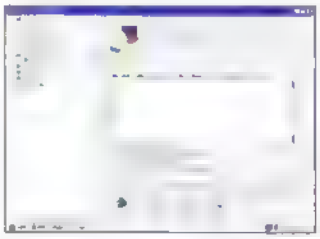
Na vývoji AVG pracuje specializovaný tým již osm let, což se zákonitě promítlo na jeho výsledcích a kvalitě, která je minimálně srovnatelná s drtivou většinou renomované zahraniční konkurence. Zatímco obvyklé antivirové programy ještě donedávna nabízely trojici hlavních funkcí - najít známý virus na harddisku, odstranit jej a rezidentně kontrolovat vše, co se kde šustne, AVG před čtyřmi lety mezi prvními přišlo s tzv. heuristickou analýzou, která se nespoléhá na virovou databázi, ale dokáže odhalit i přítomnost nového, dosud neznámého viru. Průkopnictví v tomto směru sice nemusí ještě nic znamenat, je však alespoň částečnou zárukou špičkové technologie. To potvrzují i již zmíněné testy, které v tomto směru řadí systém AVG mezi absolutní vrchol.

Principem heuristické analýzy je to, že AVG projede prvních několik stovek až tisíc instrukcí programu (hloubku prohledávání lze nastavit) ve vlastním speciálním modu a sleduje vše, co tyto instrukce dělají (zda nemodifikují systém, zda něco nezapisují do zakázaných oblastí disku, zda se nezavěšují na důležitá přerušení operačního systému).



A protože viry infikují soubory tak, že se aktivují ještě před vlastním startem nakoženého programu, netrvá heuristická analýza nijak zvlášť dlouho a příliš nezotěžuje výkon procesoru, což je vzhledem k službě, kterou poskytne, více než dobře řešení. Kromě heuristické analýzy můžete své pevné disky prohnat obvyklým virovým testem, vycházejícím z interní virové databanky, v pravidelných měsíčních intervalech aktualizovatelné (vzpomínáte - tři viry denně?) souborem z firemní BBS či Internetu nebo tzv. srovnávacím testem. Ten je často nejúčinnější metodou zjištění virů, neboť kontroluje veškeré obsahové či velikostní změny všech souborů (při prvním spuštění si o všech souborech vyrobí specialní databázi s jejich kontrolními daty) a díky použití specialních matematických algoritmů se prakticky nedá ošálit.



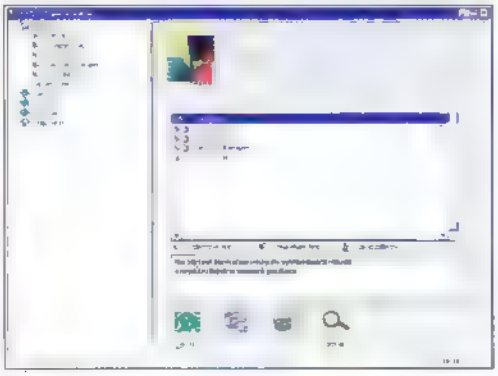
▲ Uživatelské prostředí dnešních antivirových programů se s prastarými DOSovými antiviry nedá srovnávat, že?

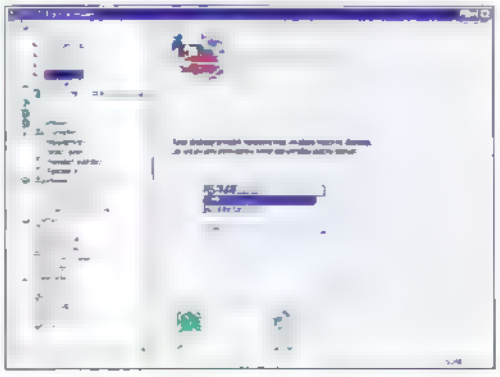
Možná trochu mimo tyto základní možnosti zjištění viru, ovšem stejně důležitou funkci, je rezidentní ochrana, jakýsi virtuální strážník, neustále monitorující veškeré aktivity systému a v případě podezření na infikaci okamžitě zastaví činnost počítače a informuje uživatele. Další zajímavou možností zjištění jakéhokoli viru v paměti je velice zákeřná metoda lečky, tzv. „udička na vir". AVG jednoduše vyrobí soubor, který je přímo ideální potravou pro vir (přesně to samé provede se systémovými oblastmi na disku) a pak čeká na to, kdy se ho vir pokusí napadnout. Je to vskutku trošku šíleny, ale zároveň geniální a poměrně ojedinělý nápad.

AVG myslí i na správce větších sítí a nabízí také síťovou verzi, která umí takové věci, jako poslat v případě detekce virů zprávu správci sítě nebo se ze sítě automaticky aktualizovat. K tomu, aby antivirový systém fungoval na sto procent, je třeba ho spustit co nejdříve po spuštění počítače, proto lze AVG nainstalovat jako jednotlivé klienty na síťových stanicích (další možností je spouštět ho v přihlašovacím skriptu) a tito klienti si pak pokaždé při přihlašování na síť zaktualizují svoje data. Jediná činnost správce sítě pak spočívá v aktualizaci dat na tomto místě (jeden zvolený síťový adresář), a víc se nemusíte starat.

Asi nejideálnějším řešením v boji proti virům by bylo použití několika různých programů najednou, nemáte-li však tolik času a peněz, AVG se se ctí vyrovná s drtivou většinou překážek předhozených zákeřnými počítačovými teroristy. Ostatně, pochopilo to již více než sto tisíc uživatelů v České a Slovenské republice, a s celou řadou dalších, zde nepopsaných funkcí je AVG spolehlivým společníkem nejen pro večery nad zavirovanými disketami.

**Petr Brok**





# Microsoft Encarta 98 Deluxe Edition

**Bezkonkurenčně nejlepší dostupná encyklopedie.**

Encarta má za sebou již pět let existence a za tu dobu se z původního, vcelku ubohého produktu pro staré Windows 3.1 vyvinul nedávno vydaný třícédéčkový kolos. Ano, Encarta 98 DE se rozkládá na třech kompaktních discích, lze tedy předpokládat, že vás zahltí kvanty hodnotných informací. Microsoft dokonce vydal i Encarta Reference Suite 98, což je balík složený z Encarty 98 Deluxe, Bookshelfu 98 a Atlasu světa.

Pro začátek bych rád upozornil, že následující řádky se budou týkat verze Deluxe Edition, zvláště pak odstavec o Research Organizeru. Ve standardní verzi není Encarta 98 natolik rozsáhlá a má dvakrát méně multimediálních serepetiček, mimoto jí chybí zmiňovaný Research Organizer. Mnohou popisovaných součástí Encarty 98 Deluxe proto, pokud si koupíte pouze standardní verzi, nenajdete. Hlavní část, kterou jsou samozřejmě hesla v encyklopedii, zůstala téměř beze změny.

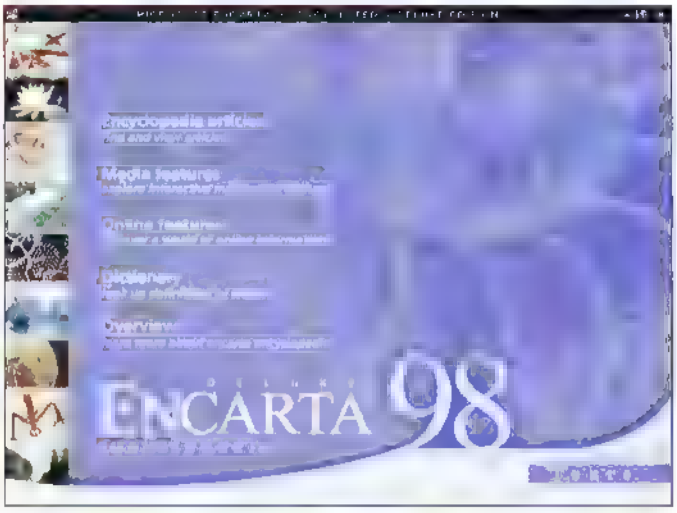
V prvé řadě nutno poznamenat, že v encyklopedii je prakticky všechno. Najdete zde informace o spisovatelích a hudebnících z celého světa, politicích, různých zemích, prostě vše, na co si vzpomenete. Srdcem celé encyklopedie je finder, který hledá jednotlivá hesla, popřípadě pouze vybraná média - zvuky, videa, či obrázky. Samotné heslo se otevírá na stránce perfektně přehledně. Vlevo se vám zobrazují nadpisy jednotlivých odstavců, které fungují coby hypertextové odkazy. Veprostřed v díle obrázky nebo zde můžete spustit zvuky či další multimediální části Encarty 98. Vpravo se nachází vlastní článek. Pokud se zvolené heslo týká nějaké obecné či zajímavé věci, obvykle jsou k dispozici odkazy na další části Encarty. A těm jsou

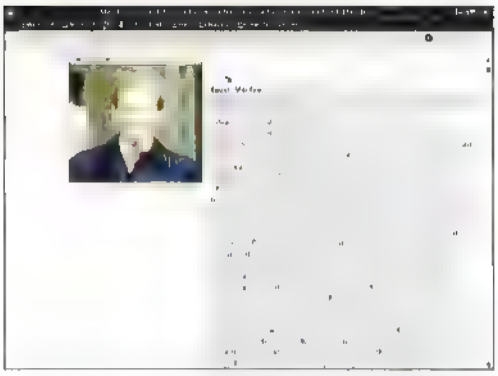
## SLOVNÍK

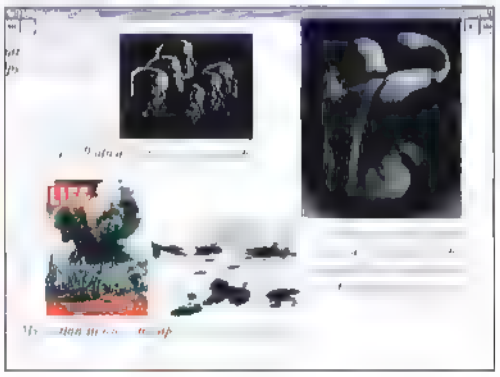
V podstatě se jedná o tentýž výkladový slovník jako v Bookshelfu 98. Občas se opravdu hodí, nabízí i výslovnost, popřípadě odkazy na synonyma.

## MULTIMEDIÁLNÍ KOLÁŽE

Kolaže jsou opravdovou směskou nejrůznějších médií, které vám Encarta 98 nabízí k prostudování, jde v podstatě o ztrádenou multimediální prezentaci určitých faktů - naleznete zde olympijské hry, slavné budovy, historii fotografie, atd. Například pokud si vyberete „Boj proti nemocím", Encarta vám nejdříve představí rané novověké lékařské nástroje, poté osobu Ignáce Semmelweise, kterého poprvé napadlo, že není dobré do lidského těla strkat špinavé ruce, dále různé fajn choroby jako antrax, choleru a TBC, nakonec pochopitelně fenomén konce dvacátého století, A.I.D.S. Ke všem částem koláže se vztahují hesla v encyklopedii.





## ARTICLE SIDEBARS

Article Sidebars jsou články, přidané k některým heslům encyklopedie. Zahrnují citáty z článků uveřejněných osobou, o které si právě čtete, různá historická fakta, atd. U Václava Havla je zde například uveden článek ze St. Louisských novin z 30. prosince 1989, které se zmiňují jeho zvolení prezidentem; u Johna Keatse je to zase např. jedna z jeho básní. Tato část Encarty 98 rozšiřuje původní heslo o další cenné informace a příklady.

## VIRTUAL TOURS

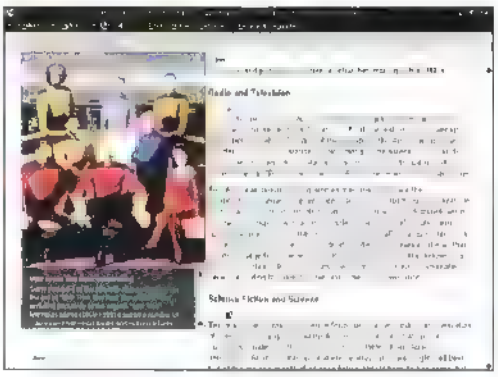
S pomocí virtuálních cest navštívíte nejzajímavější místa světa, například ruiny mayského města Tikalu či Westminsterské opatství. Začínáte u panoramatického pohledu, ze kterého si vybíráte pomocí kon zajímavá místa. Informace o nich se vám pote otevřou v encyklopedii.

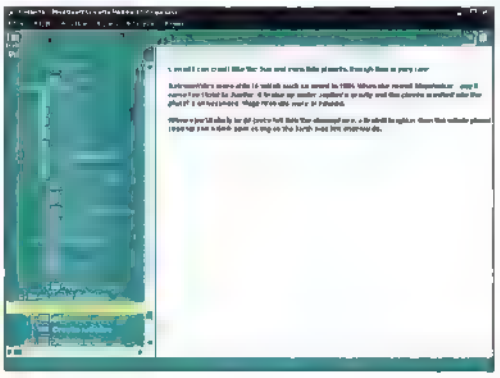
## INTERACTIVITIES

S InterActivities jsme se již měli možnost setkat v minulé verzi Encarty. V osmadevadesátce však přichází rozšířené o některé vyloženě užitečné části. Jsou určené hlavně k snadnějšímu pochopení problému. Najdete zde například základní fráze v asi šedesáti světových jazycích, pojednání o zázracích přírody nebo tabulku pro přepočet metrického systému na stopy a palce. Můžete dokonce porovnávat ekonomické údaje jednotlivých zemí (statistiky České republiky působí značně depresivně).

## TOPIC TRAILS

Jedna z nejzábavnějších částí celé Encarty. Topic Trails seřazují články v encyklopedii do uceleného souboru.



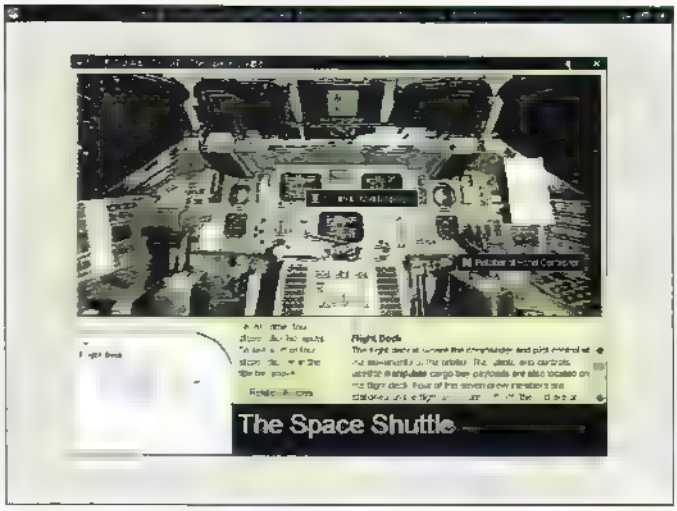


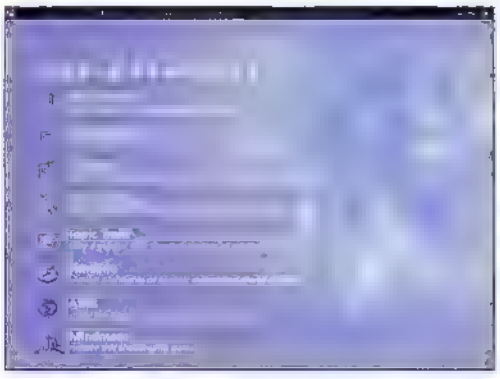
Pokud se například chcete dozvědět něco o velkých světových bitvách, Encarta postupně otevírá jednotlivá hesla, a tak vás provede po bojištích Druhé světové války, shlédnete i animaci bitvy u Hastingsu či se dozvíte něco nového o Hannibalově vpádu do Říma. Nabízená témata mají opravdu široký záběr - od velkých světových vůdců přes podmořský život až po průzkum sluneční soustavy.

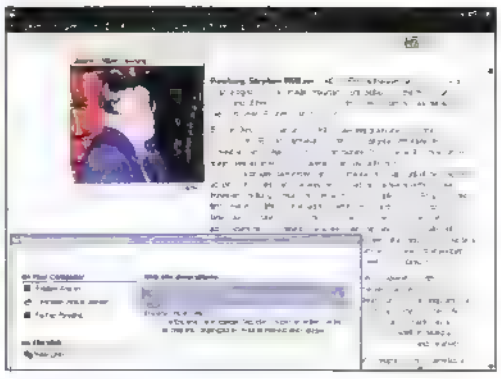
Encarta je opravdu mocnou zbraní pro vytváření různých seminárních prací, referátů, či pouze pro sebevzdělání. Právě pokud ji chcete využít na zpracovávání velkého množství textů, které si potřebujete přehledně utřídit do kategorií, rozhodně využijete Research Organizer. Tato skvělá utilitka vám dovolí udělat si ze náhodlouhého textu několik menších a rozdělených,

Po exportu do Wordu pochopitelně stačí font změnit a vše je napraveno, ale stejně mohl Microsoft myslet i na ty divné lidi, kteří píšou nad písmena nabodeníčka.

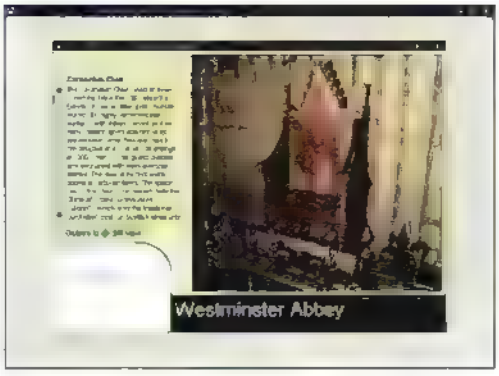
Již minulé Encarty bylo možné updatovat pomocí Internetu, Encarta 98 není výjimkou. V polovině každého měsíce vychází na Internetu nová fakta do Yearbooku, což je jakási časová osa, na které se soustřeďují všechny zajímavosti v určitém měsíci. Uživatelé Deluxe Edition mají update zdarma, majitelé standardní verze si budou muset za osmnáct downloadů zaplatit dvacet dolarů, což osobně považuji za vcelku nechutné vyděračství. Updaty se netýkají pouze Yearbooku, mění se pochopitelně i již nefunkční internetové linky a doplňují se další hesla.

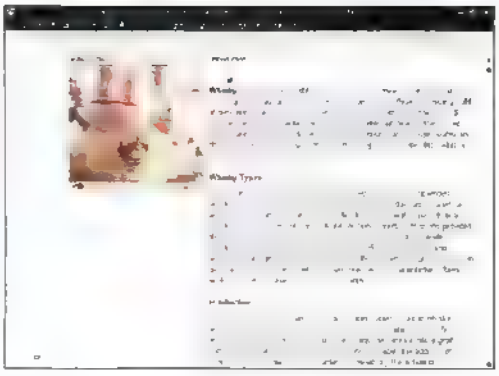


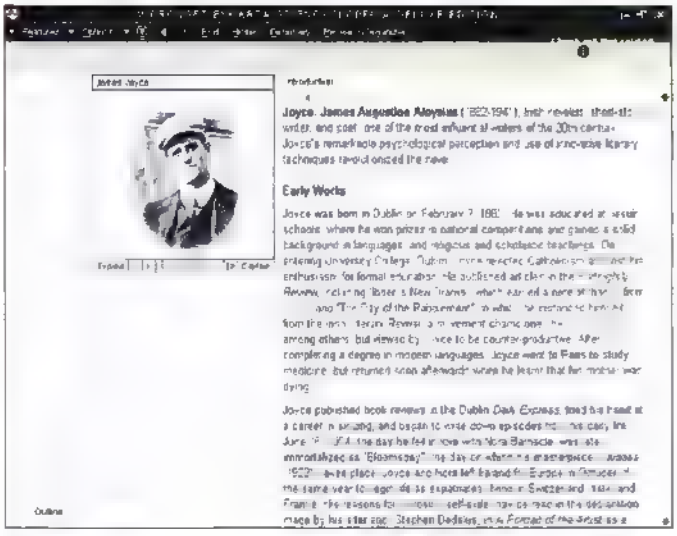





stromově seřazených podle důležitosti či podle tématu. Import textu či obrázků do Research Organizeru se děje jednoduše přes schránku, takže zdrojem může být nejen Encarta, ale i Internet či jiné články v libovolném formátu. Pěkné je, že výsledný projekt můžete exportovat jako obyčejný text, RTF soubor, nebo dokonce jako HTM dokument (nesmíte v něm ale mít ale žádné obrázky). Kořen stromu se poté změní na titulek dokumentu, počátky větví na menší nadpisy. Trošku zamrzí nemožnost nastavení si jiného fontu nežli anglického, což vyústuje v pochopitelné problémy s diakritikou.






Všechny referenční produkty Microsoftu, vydané pro rok 1998, se vyznačují velkým začleněním Internetu. Encarta 98, nabízí u mnoha encyklopedických hesel ještě odkaz na Síť sítí. Konečně Firma pochopila i to, že každý nepoužívá Internet Explorer, ale jsou i takoví exoti, kteří mají Navigator. Encarta narozdíl od Bookshelfu můj Navigator bez problémů detekovala a nadále s ním pracovala.

Encarta 98 je profesionální produkt, který se hodí pro celou rodinu. Bylo by naivní doufat, že takovýto kolos někdy někdo lokalizuje do češtiny, takže mezi její kupce se zařadí hlavně ti angličtinou vládnoucí. Faktem je, že je to zřejmě nejlepší encyklopedie, jakou můžete ve svém PC mít.

**Ondřej Malý**

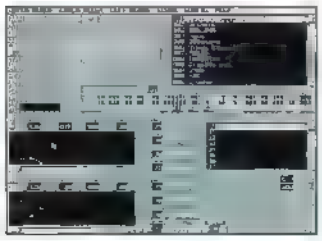
# Počítače a hudba

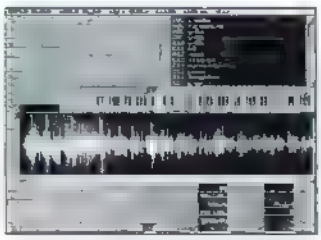
**Pokud je dobrá hra podbarvena pěknou hudbou, je o dokonalý zážitek vždy postaráno.**

V dnešní uspěchané době se s výpočetní technikou set káváme doslova na každém kroku. Stěží lze najít oblast lidské činnosti, ve které by stále rychlejší procesory Pentium nenašly uplatnění. Jednou z oblastí, kde je nástup výpočetní techniky nejznatelnější, je tvorba hudby, a to nejen elektronické. Počítače nacházejí uplatnění jak při amatérském muzicírování, tak i při plně profesionální tvorbě.

## HUDEBNÍ MODULY

Tvorbu hudebních modulů lze zařadit spíše do amaterského muzicírování. Ačkoliv kvalita současných hudebních modulů dosahuje téměř kvality audio CD, jejich profesionální využití je velmi omezené. Přesto se těší obrovské popularitě po celém světě. Důvodů je několik. Pro tvorbu a přehrávání hudebních modulů není potřeba nákladný syntezátorový park, vyhoví libovolná zvuková karta a odpovídající programové vybavení. Programy pro skládání hudebních modulů tzv. trackery jsou ve většině případů k dispozici jako freeware nebo shareware. Na rozdíl od komerčních sekvencerů umožňují jednoduchou a pohodlnou editaci zadáváním not do sloupců tzv. tracků (odtud název tracker) i amatérům, kteří neovládají klasický notový zápis. Velikost modulů málokdy přesáhne 1MB, proto se dají velmi dobře šířit prostřednictvím BBSek a Internetu po celém světě. Za zmínku stojí, že na Internetu existuje celá řada FTP serverů, na kterých je návštěvníkům k dispozici archív několika tisíc hudebních modulů všech myslitelných žanrů, takže je opravdu z čeho vybírat.





▲▶ Technologie Virtuálního studia dovedená k dokonalosti.

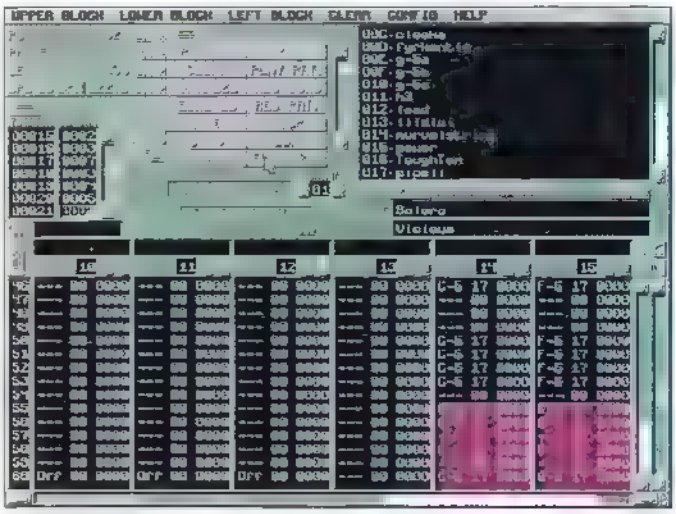
▶ Screen shot z Velvet Studio 2.0 Pro.

Dříve než se dostaneme k nejpopulárnějším trackerům, podíváme se kratce do historie. Hudební moduly, tzv. MODy, vznikly na počítači Commodore Amiga, který jako první obsahoval hardware podporující přehrávání digitálních audio vzorků, tzv. samplů. Pravda, tehdejší moduly umožňovaly muzikantům použít pouze čtyři kanály, omezený počet efektů a 8bitové vzorky s maximální délkou 65536 bajtů, ale oproti pípání 8bitových počítačů to bylo pronikavé zlepšení.

Dnešní formáty hudebních modulů využívají plně možností nabízené výkonným hardware, a tak není divu, že jejich kvalita se stále více blíží kvalitě audio kompaktních disků. Mezi samozřejmosti patří možnost využití 16bit nástrojů téměř neomezené délky, 32 a více hlasů, celá řada užitečných efektů a podpora nejnovějších zvukových karet. Při podrobném prozkoumání hudebního modulu zjistíme, že obsahuje jak hudební data uspořádaná do tzv. paternů (noty), tak i vlastní sadu nástrojů v digitální formě (samply). Narozdíl od velmi populárních .MID souborů není při skládání modulů hudebník odkázán na standardní sadu 128 nástrojů General Midi, ale při své tvorbě může použít libovolný zvuk v některém z audio formátů, který je podporován jeho trackerem. Nejčastěji se jedná o soubory s příponami wav, smp, raw a .iff.

## SCREAM TRACKER 3.21

Prvním doopravdy použitelným hudebním editorem pro PC byl Scream Tracker od finské demo skupiny Future Crew. Jako první editor umožnil tvorbu až 32 kanálových .S3M modulů s 8bitovými nástroji maximální délky 65536 bajtů, a přestože jeho možnosti v porovnání s dnešními trackery jsou více než skromné, ve své době byl velmi úspěšný a dodnes se těší velké popularitě.



## FAST TRACKER 2 08

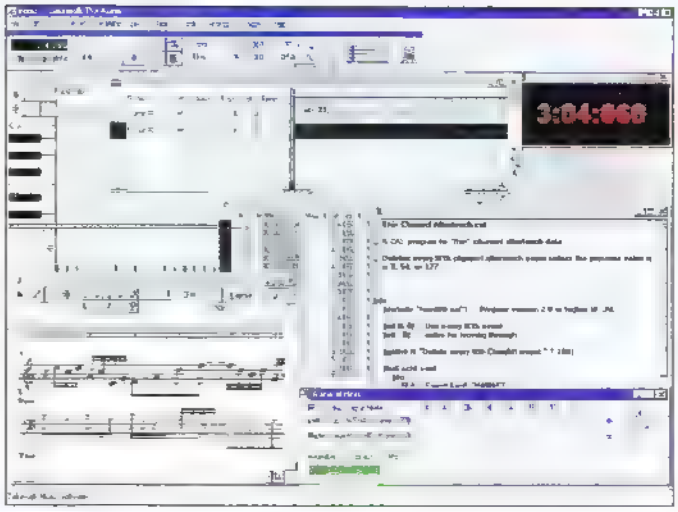
Rivalem Scream Trackeru na poli hudebních editorů pro PC se stal Fast Tracker II od švédské demo skupiny Triton, který podporoval použití 16bitových zvuků skoro neomezené délky, a tím umožnil sk ádat moduly téměř v CD kvalitě Uživatelsky velmi příjemné grafické rozhraní ovládané myší, možnost tvorby vlastních instrumentů s hlasitostní a panorama obálkou, ping-pong smyčky, integrovaný samp er, CD-dumper pro digitální kopírování zvuků přímo z audio CD, podpora standardních zvukových karet, 16bitové interpolační rutiny pro Sound Blaster, kompatibilní karty, podpora MIDI rozhraní, možnost importu MOD a S3M souborů, kompatibilita s Win95, NT i OS/2 - to jsou pouze některé z funkcí a vlastností, díky kterým Fast Tracker II v mnohém překonal zastaralý Scream Tracker a jeho formát XM (Extended Module) se stal standardem mezi hudebními moduly. Poslední verze 2 08 z letošního léta obsahuje kromě 64bit interpolační přehrávací rutiny i funkci pro tzv. audio rendering hudebního modulu přímo na hard disk do wav souboru

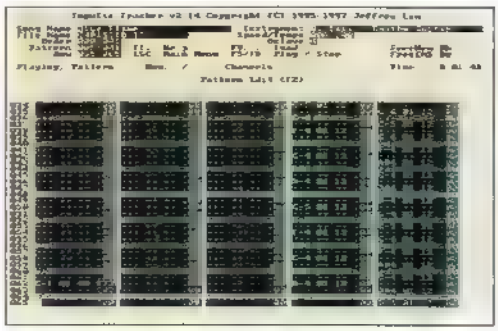
Snaha neustále něco vylepšovat hnala undergroundové programátory do programování nových a nových trackerů Přestože většina z nich přišla s ve mi užitečnými funkcemi, žádnému z nich se nepodařilo překonat Scream Tracker ani Fast Tracker II Za možné příčiny neúspěchu lze považovat chybějící podporu ukládání kompozic ve formátech XM a S3M (ve většině případů to ani nebylo možné, neboť nový formát nebyl se starým zcela slučitelný), ale i lenost muzikantů učit se obsluze nového programu Z těchto trackerů jmenujme alespoň Velvet Studio a DigiTrakker.

## IMPULSE TRACKER 2 14

Nejnovějším trackerem, kterému se podařilo zamíchat kartami popularity je Impulse Tracker Jeho autor Jeffrey Lim se poučil z chyb svých předchůdců a při vývoji svého programu vsadil na osvědčené uživatelské rozhraní Scream Trackeru doplněné o ovládání myší, za kterým se však skrývá velmi výkonný editor. Detailní popis všech funkcí je nad rámec tohoto článku, proto zde zmíním pouze ty nejpodstatnější Impulse Tracker podporuje široké spektrum dostupných zvukových karet, včetně Sound Blasteru AWE32, karet osazených Interwave čipem a EWS64XL. Pro karty bez wavetable RAM paměti je určen implementovaný 32bitový interpolační algoritmus pro zvýšení kvality přehrávání. Použití 16bitových vzorků téměř neomezené velikosti a import standardních formátů modulů je samozřejmostí. Vlastní formát IT umožňuje využít při komponování až 64 kanálů. K dispozici je dalších 256 virtuálních kanálů, které slouží pro obsluhu tzv. NNA (New Notes Actions), díky kterým lze přehrát například linku bicích nebo složitý akord pouze na jednom ze 64 kanálů. Silnou stránkou je také implementace MIDI rozhraní, rozsáhlá skupina klávesnicových makro pro snadnou a rychlou editaci, instrumenty s hlasitostními a panorama obálkami, ping-pong smyčky atd

Jednoduše se dá říci, že Impulse Tracker je více než důstojným nástupcem Scream Trackeru. Hudebníky zvyklé na Fast Tracker II pravděpodobně nezaláká, ale uživatelům zastaralého Scream Trackeru otevře bránu do světa hudebních modulů v CD kvalitě





▲ V zámoří velmi populární sekvencer - Cakewalk Pro Audio.

◄ Screen shoty z Impulse Trackeru 2.14.

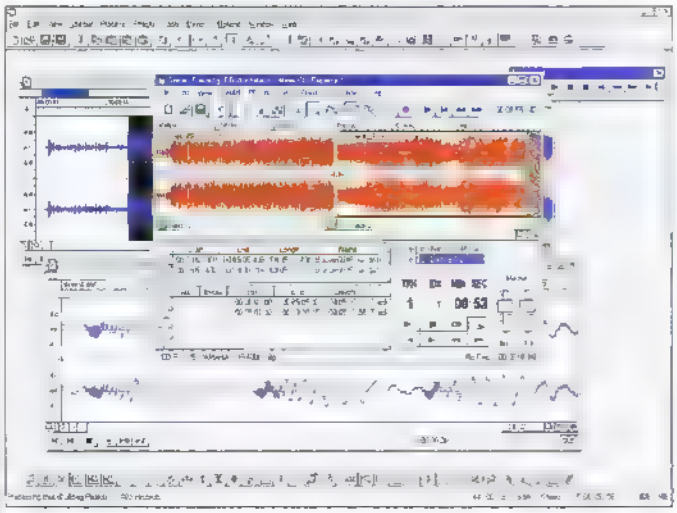
## PROFESIONÁLNÍ TVORBA

Na rozdíl od amatérského muzicírování vyžaduje proces ondin hudební tvorba odpovídající hardwarové i softwarové vybavení v souhrnné ceně řádově stovek tisíc korun. Součástí počítačového hudebního studia je kromě nadupaného počítače, ve kterém nechybí velkokapacitní SCSI hard disk a profesionální zvuková karta s digitálním vstupem a výstupem i celá řada externích MIDI zařízení (syntezátory, samplery, hardwarové efekty a mixážní pult).

K obsluze MIDI řetězce slouží tzv. sekvencery Mezi nejpopulárnější patří Cakewalk a Cubase. Jejich nejnovější verze (Cakewalk Pro Audio 6.01 a Cubase VST 3.502) kromě editace standardních MIDI událostí podporují i použití digitálních audio vzorků ve vlastních aranžích Cubase VST navíc uživateli umožňuje využít technologii virtuálního hudebního studia, díky které lze provádět všechny editační kroky včetně aplikace efektů a mixování v počítači bez nutnosti externího hardware Při přípravě audio materiálu pro hudební CD se neobejdeme bez editoru digitálních audio vzorků Jedním z nejlepších je Sound Forge 4.0d od firmy Sonic Foundry Disponuje celou řadou velmi zajímavých efektů a editačních nástrojů. Díky tzv plug-in architektuře je možné jeho možnosti rozšiřovat efektovými plug-in moduly z produkce nezávislých vývojářů. Posledním krokem při profesionální hudební produkci je získání tzv pre-masteru, který slouží jako předloha pro CD matrici, ze které se provádí hromadná duplikace. I zde spolehlivě poslouží výpočetní technika. S pomocí programů jako Samplitude Master nebo CD Architect je získání pre-masteru ve formě CD-R audio disku otázkou několika minut.

Co dodat závěrem? Snad jen to, že přestože počítače provázejí celý proces tvorby hudebního CD nebo jednotlivé skladby, stále je to člověk, kdo je tvůrcem. Doba, kdy budou počítače skládat samy hudbu stejně brilantně, jako to dnes činí člověk, je naštěstí v nedohlednu

**Martin Pilný**



# JRC

## NECHCETE SLEVU ZADARMO?

Za každých 590 korun, které u nás utratíte, dostanete kupón na slevu ve výši 50 Kč, který můžete uplatnit při vašem dalším nákupu u zásilkové služby. Už za pět kupónů si navíc můžete vybrat hru zadarmo. Nakupovat u nás se prostě vyplatí!

### SPELLCROSS

999,-

### TEST DRIVE 4

1599,-

### EARTH 2140

999,-

### DEEPER DUNGEONS

1999,-

### WORMS 2

1499,-

### LONGBOW 2

1599,-

### STÍNY NAD RIVDU

1599,-

### DARK EARTH

1599,-

score

## VAŠE PRODEJNY POČÍTAČOVÝCH HER

# ZÁSILKOVÁ SLUŽBA

**JRC DIRECT**

**P.O.Box 28, 160 17 Praha 6**
**Telefon: 02/57 18 95 20, Fax: 02/57 18 95 21, direct@jrc.cz**

## PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| 11th HOUR | 599 |
| 688i HUNTER KILLER | 1999 |
| 7th LEGION | 1999 |
| 7th QUEST | 599 |
| 9 | 999 |
| A-10 SILENT HUNTER | 1199 |
| A 10-CUBA | 999 |
| ABSOLUTE ZERO | 499 |
| ABUSE | 599 |
| ACTUA SOCCER 2 | TEL |
| AFTERLIFE | 499 |
| AH 64D LONGBOW 2 CZ | TEL |
| AH-64 APACHE L GOLD | 1899 |
| AH-64D APACHE LONGBOW | 1499 |
| ANGEL DEVOID | 1499 |
| AREA 5 | 1799 |
| ARCHIMEDEAN DYNASTY CZ | 799 |
| ARMORED FIST 2 CZ | 1599 |
| ASSAULT RIGS | 599 |
| ATF | 1799 |
| ATF GOLD | 1999 |
| ATF NATO FIGHTER | 499 |
| ATF98(FIGHTERS ANTHOLOGY) | 799 |
| ATOMIC BOMBERMAN | 1299 |
| BAKU BAKU | 1299 |
| BATMAN FOREVER | 299 |
| BATTLE SPORT | 1799 |
| BATTLECRUISER 3000 CZ | 1499 |
| BATTLEGROUND:SHILOH | 1499 |
| BATTLEGROUND:NAPOLEON | 1499 |
| BATTLEGROUND:ANTIETAM | 1499 |
| BATTLES OF ALEXANDER | 1699 |
| BEAST&BUMPKINS CZ | 1799 |
| BEDLAM | 299 |
| BETRAYAL AT KRONDOR | 399 |
| BIG RED RACING/POWER | 999 |
| BIG RED RACING | 299 |
| BLADE RUNNER | TEL |
| BLADE OF DESTINY CZ | 499 |
| BLAM MACHINE HEAD | 299 |
| BLOOD & MAGIC CZ | 1399 |
| BLUE ICE | 499 |
| BROKEN SWORD 2 | 999 |
| BUG 2 | 699 |
| CAPITALISM PLUS | 799 |
| CARMAGEDON | 599 |
| CIVIL WAR | 599 |
| CIVILIZATION 2+MISE | 999 |
| CLANDESTINY | 999 |
| COLONIZATION | 599 |
| COMANCHE 3.0 | 799 |
| COMMAND&CONQUER GOLD | 1799 |
| CONQUEST EARTH CZ | 1599 |
| CONSTRUCTOR CZ | 599 |
| COUNTER ACTION | 499 |
| CREATURE SHOCK | 699 |
| CROW CITY OF ANGEL | 1999 |
| CRUSADER NO REGRET | 999 |
| CYBERIA | 599 |
| CYBERJUDAS | 499 |
| DAGGERFALL-ARENA 2 CZ | 999 |
| DARK COLONY | 499 |
| DARK EARTH CZ | 1599 |
| DARK FORCES | 799 |
| DARK REIGN | 1599 |
| DEATH RALLY | 199 |
| [illegible] | [illegible] |
| DEFCON 5 | 299 |
| DESCENT | 599 |
| DESTRUCTION DERBY II | 1499 |
| DIABLO | 2099 |
| DIE HARD TRILOGY | 2199 |
| DIG T CZ | 499 |
| DISCWORLD II | 2199 |
| DOOM II | 799 |
| DRAGON DICE | 1699 |
| DRUID | 299 |
| DUKE NUKEM 3D CZ | 699 |
| DUKE NUKEM PLUTONIUM | 1199 |
| DUNGEON KEEPER CZ | 799 |
| EARTHSIEGE 2 | 1499 |
| ECSTATIKA 2 | 2399 |
| EXCALIBUR | 1599 |
| EXTREME ASSAULT CZ | 1599 |
| F-16 FALCON CZ | 1599 |
| F1 8 | 499 |
| FADE TO BLACK | 599 |
| FIFA 97 | 999 |
| FIFA 98 CZ | 1499 |
| FIFA SOCCER MANAGER | 999 |
| FIGHTING FORCE | TEL |
| FINAL DOOM | 599 |
| FIRESTORM:THUNDERHAWK | 999 |
| FRED & KLAWD | 1799 |
| FLASHBACK | 399 |
| FLASHPOINT KOREA | 299 |
| FLIGHT OF AMAZON QUEE | 499 |
| FLIGHT UNLIMITED | 599 |
| FLYING CORPS CZ | 499 |
| FRENCHE ALEGIANCE | 699 |
| FULL THROTTLE | 599 |
| FIGHTER TURBO | 699 |
| [illegible]OME | 099 |

| | |
|---|---|
| GABRIEL KNIGHT 2 | 999 |
| GENDER WARS CZ | 499 |
| GENE MACHINE | 1499 |
| GOBLINS 3 | 399 |
| GRAND PRIX MANAGER | 699 |
| GRAND PRIX 2 CZ | 1499 |
| GRAND PRIX | 599 |
| GRAND PRIX MANAGER 2 | 1999 |
| GRAND PRIX PERFECT | 599 |
| GRID RUN | 499 |
| GT RACING 97 CZ | 1499 |
| GUTS'N'GARTERS CZ | 1499 |
| HANDS OF FATE | 699 |
| HARDCORE 4x4 | 1799 |
| HARPOON II ADMIRALS E | 1599 |
| HER.OF MIGHT&MAGIC 2 | 1899 |
| HERETIC | 699 |
| HEROES 2 - MISE | 799 |
| HEXEN | 699 |
| HEXEN - 20 NEW MISSIO | 499 |
| HEXEN 2 CZ | 1799 |
| HIND-APACHE | 199 |
| HUMANS 3 | 799 |
| HUNTER HUNTED | 1599 |
| HYPERBLADE | 1799 |
| CHASM | 1290 |
| CHESSMASTER 5000 | 1799 |
| CHRONICLES OF THE SWO | 299 |
| I HAVE NO MOUTH AND I | 1399 |
| IGNITION | 1599 |
| IMPERIALISM | 1999 |
| IMPERIUM GALACTICA CZ | 1599 |
| INCA COLLECTION | 1499 |
| INCUBATION CZ | 1599 |
| INDEPENDENCE DAY-GAME | 1599 |
| INDY CAR RACING 2 | 1499 |
| INFERNO | 499 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | 449 |
| INT.MOTO X | 1999 |
| INT.RALLY CHAMPIONSHIP CZ | 1599 |
| INTERSTATE 76 | 1599 |
| IRON AND BLOOD | 1899 |
| IRON MAN | 499 |
| JEDI KNIGHT - DF 2 | 1999 |
| JET FIGHTER III | 1699 |
| JUDGE DREAD | 599 |
| KKND EXTREME | 1599 |
| KINGS QUEST COLLECTIO | 1199 |
| KNIGHT CHASE | 699 |
| KRAZY IVAN | 1599 |
| KYRANDIA III | 699 |
| LABLASTER CZ | 799 |
| LANDS OF LORE 2 CZ | 1799 |
| LANDS OF LORE | 899 |
| LAST DYNASTY | 999 |
| LAST EXPRESS | 1899 |
| LBA 2 CZ | 1799 |
| LEGACY OF KAIN | 1499 |
| LHX CHOPER/BIRDS | 699 |
| LIGHTHOUSE | 1499 |
| LINK 386 | 599 |
| LINKS 98 | 1999 |
| LODE RUNNER | 799 |
| LOMAX | 1899 |
| LONGBOW 2 | 1599 |
| LOST EDEN | 599 |
| LOST IN TIME | 399 |
| LOST VIKINGS | 1699 |
| [illegible] | [illegible] |
| M.A.X. CZ | 799 |
| M1A2 ABRAMS | 1799 |
| MAGIC CARPET + | 599 |
| MAGIC THE GATHERING | 1649 |
| MACHESTER UNITED | 499 |
| MACHIAVEL | 599 |
| MANIC KARTS | 849 |
| MASTER OF ORION 2 CZ | 1499 |
| MAXIMUM ROADRACE | 299 |
| MDK CZ | 1499 |
| MEGARACE 2 | 1099 |
| MECHWARRIOR 2 EXPANSI | 999 |
| MECHWARRIOR MERCENARI | 1899 |
| MERIDIAN | 1699 |
| MICROCOSM | 699 |
| MILO | 699 |
| MK TRILOGY | TEL |
| MONKEY ISLAND 1+2 | 799 |
| MONSTER TRUCKS | 2.99 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 699 |
| MOTORACER+CURSE DISK | 1999 |
| MS FLIGHT SIM.98 | 2499 |
| MUMMY | 1199 |
| MUPPETS INSIDE | 1499 |
| MYST | 1199 |
| MYTH | TEL |
| NASCAR 2 | 1649 |
| NAVY STRIKE | 699 |
| NBA 97 | 599 |
| NBA 98 CZ | TEL |
| NBA JAM | 499 |
| NEED FOR SPEED 2 | 999 |
| NET ZONE | 499 |
| NFL QUATERBACK CLUB | 599 |
| NFS 2 SPECIAL EDIT.CZ | 1599 |
| NFS SP -EXTRA TRACK | 699 |

| | |
|---|---|
| NHL 97 | 999 |
| NHL 98 CZ | 1499 |
| NUCLEAR STRIKE | TEL |
| OLYMPIC GAMES CZ | 499 |
| OLYMPIC SOCCER CZ | 499 |
| ORIONBURGER | 299 |
| OUTLAWS | 1999 |
| PACIFIC GENERAL | 1999 |
| PANDEMONIUM | 1899 |
| PANDORA DIRECTIVE | 1999 |
| PANZER GENERAL 2 | 1999 |
| PERFECT WEAPON | 2299 |
| PGA TOUR | 599 |
| PINBALL | 999 |
| PIRATES GOLD | 599 |
| POPULOUS/POWERMONGER | 499 |
| POWER F1 | 999 |
| PREMIER MANAGER 97 | 1599 |
| PRINCE OF PERSIA COLL | 999 |
| PRIVATEER THE DARKENI | 1499 |
| PRO PINBALL TIMESHOCK | 1 99 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 999 |
| PUZZLE BOBBLE | 1299 |
| QUAKE | 799 |
| QUEST FOR GLORY IV | 699 |
| RAILROAD TYCOON DELUX | 599 |
| RAMA TRILOGY | 1799 |
| REALMS OF THE HAUNTIN | 999 |
| REBEL ASSAULT | 799 |
| RED ALERT CZ | 1599 |
| RED ALERT-CODE RED ATACK | 399 |
| RED ALERT-COUNTER STRIKE | 799 |
| RED ALERT-AFTERMATH | 799 |
| REDNECK RAMPAGE CZ | 1599 |
| RETURN FIRE | 1 99 |
| REZIDENT EVIL | 1699 |
| RIPPER | 1.99 |
| RIVEN:THE SEQUEL TO MYS | TEL |
| ROAD RASH | 599 |
| SAMPRAS EXTREME TENNI | 1699 |
| SAND WARRIORS CZ | 1599 |
| SCREAMER 2 | 1699 |
| SEAL TEAM | 499 |
| SEAWOLF SSN-21 | 499 |
| SEPARATION ANXIETY | 499 |
| SETTLERS 2 MISSION CD | 699 |
| SETTLERS 2 GOLD | 1699 |
| SHADOEN | 1199 |
| SHADOW CASTER | 299 |
| SHADOW OF EMPIRE | 2199 |
| SHADOW WARRIOR CZ | 1599 |
| SHATTERED STEEL CZ | 499 |
| SHIVERS | 799 |
| SHIVERS 2-HARVERST OF | 1799 |
| SILENT HUNTER DATA D2 | 999 |
| SILENT HUNTER DATA DI | 799 |
| SILENT HUNTER | 1699 |
| SIM ANT | 499 |
| SIM CITY 2000 NETWORK | 1499 |
| SIM COPTER | 1299 |
| SIM FARM | 499 |
| SIM PARK | 1199 |
| SIM TOWER | 1199 |

| | |
|---|---|
| SIMON THE SORCERER | 599 |
| SIMON THE SORCERER 2 | 599 |
| SPACE BUCKS | 499 |
| SPACE CRUSADE | 299 |
| SPACE HULK VOTBA | 599 |
| SPACE JAM | 1499 |
| SPACE QUEST VI | 999 |
| SPEED HASTE | 599 |
| SPEEDRAGE | 499 |
| SPEEDSTER | 2099 |
| SPYCRAFT | 499 |
| STAR COMMAND | 2099 |
| STAR CONTROL 3 | 1499 |
| STAR CRUSADER | 399 |
| STAR FINAL UNITY:NEX | 599 |
| STAR GENERAL | 1799 |
| STAR RANGERS | 499 |
| STAR TRAIL CZ | 499 |
| STAR TREK:GENERATION | 1999 |
| STAR TREK:STARFLEET ACADEMY | 1899 |
| STEEL PANTHERS 2 | 1799 |
| STEELER COMBAT MISION | 599 |
| STORM | 1599 |
| STRIFE | 1699 |
| STRIKE COMMANDER | 599 |
| SUPER BUBSY | 599 |
| SUPER EF 2000 | 899 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER | 799 |
| SUPER STREET FIGHT TU | 499 |
| SUPERSTARDUST | 299 |
| SYNDICATE PLUS | 599 |
| SYNNERGIST | 499 |
| SYSTEM SHOCK C | 599 |
| T-MEK | 1499 |
| TAKE NO PRISONER | 1899 |
| TAT.COM DATA EF2000 | 799 |
| TEAM F | 1599 |
| TEMPEST 2000 | 599 |
| TEN PIN ALLEY | 1999 |
| TERMINATOR:FUTURE SHO | 1099 |
| TERMINATOR:SKYNET | 1199 |
| TERRACIDE | 2199 |
| TEST DRIVE 4 | 1599 |
| THE SIMPSONS | 1799 |
| THEME HOSPITAL | 999 |
| THEME PARK | 599 |
| THEXDER | 1199 |
| THIRD REICH | 499 |
| TIE FIGHTER | 799 |
| TIME COMMANDO | 999 |
| TOM CAT ALLEY | 1399 |
| TOM CLANCY SSN | 499 |
| TOMB RAIDER 2 CZ | 1699 |
| TOMB RAIDER CZ | 1499 |
| TOP GUN | 699 |
| TOTAL ANNIHILATION | 1899 |
| TOUCHE ADVENTURES | 1499 |
| TRACK ATTACK | 349 |
| TRANSPORT TYCOON | 599 |
| TRASH IT | 1899 |
| TUNEL B1 | 299 |
| TUROK | TEL |
| ULTIMA ONLINE | 1999 |

| | |
|---|---|
| ULTIMA VIII PAGAN | 599 |
| ULT MATE DOOM | 699 |
| UNDER A KILLING MOON | 699 |
| URBAN RUNNER | 1699 |
| VIRTUAL COP | 1799 |
| VIRTUAL FIGHTER | 1799 |
| VIRTUAL SNOOKER | 699 |
| VIRUS | 1599 |
| WAGES OF WAR | 1499 |
| WAR ZONE | 999 |
| WARCRAFT | 599 |
| WARCRAFT 2 DELUXE | 2099 |
| WARCRAFT 2 EXPANSION | 899 |
| WARGODS | 1799 |
| WARLORDS 3 | 1899 |
| WATERWORLD | 1799 |
| WETLANDS | 299 |
| WING PROPHECY | 599 |
| WIPEOUT | 799 |
| WIZARDRY GOLD | 499 |
| WORLD RALLY FEVER | 599 |
| WORMS 2 CZ | 499 |
| WORMS REINFORCEMENTS | 199 |
| WORMS UNITED | 599 |
| WWF WRESTLEMANIA | 599 |
| X MEN COTA | 799 |
| X COM APOCALYPSE CZ | 1799 |
| X-WING VS TIE FIGHTER | 2099 |
| XS CZ | 799 |
| YODA | 999 |
| Z CZ | 499 |
| Z-XTRA | 499 |
| ZORK NEMESIS | 999 |

## PC CD-ROM V ČEŠTINĚ

| | |
|---|---|
| ALCHEMIX | 649 |
| ASMODEUS | 999 |
| ATLANTIS | 899 |
| BROKEN SWORD | 499 |
| BUD TUCKER | 999 |
| COLONY 98 | 599 |
| DRAC HISTOR E | 599 |
| EARTH 2 140 | 999 |
| FABLE | 999 |
| GOOKA | 799 |
| KATAPULT | 299 |
| MUTACE J.B | 499 |
| NEXT SPACE | 799 |
| OIL EMPIRE | 299 |
| OSADNICI | 599 |
| PARANOIA 2 | 699 |
| PARANOIA | 499 |
| PROKLETI ERIDENU | 599 |
| PŘÍHODY Z GALSKÉ ZEMĚ | 499 |
| SPELLCROSS | 999 |
| STÍNY NAD RIVOU | TEL |
| SWIGRIDOVA KLETBA | 499 |
| SWIV 3D | 499 |
| TŘI LEBKY TOLTÉKŮ | 199 |

**Objednávky na Slovensku zasielajte na adresu (Aktuálne ceny v SK vám zašleme po telefone):**
**Lubox, Lazaretská 34, [illegible] 07 74 73 85**
[illegible]

## Objednávkový kupón

JRC DIRECT

JRC DIRECT, P.O. Box 28, 160 17, Praha 6
Tel.: 02-5718 9520, fax: 02-5718 9521

**ANO, objednávám si u Vás následující zboží:**

| počet | titul | počítač/medium | cena |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

**Poštovné a balné zdarma** — **celková cena**
(Při objednávce nad 1000 Kč, jinak účtujeme poštovné a balné 100 Kč)

Jméno:
Adresa:
Město: tel:
**Datum:** **Podpis:** Zboží mi zašlete na dobírku

Score 49

# DVD

Mno, tak HARDWARE by tu byl, ale SOFTWARE? To si budete muset počkat...tak rok.

Člověk velký Bill roku 3 před Windows*: 640kB bude stačiti všem. A stačilo. Leč, Bill seznal, že se ve své velikosti mýlil. I pravil velký Bill roku 2 po Windows: 640MB bude nyní stačiti všem. Leč, dalších pár let uplynulo a opět pravil velký Bill: od nynějška 17GB bude stačit všem. I zrodilo se DVD

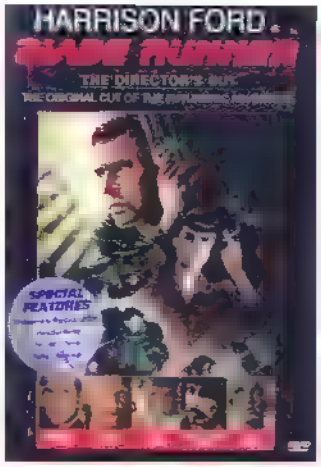
*1981 n.l.

## DO ... S VAMA, DEVELOPERI

Jen jsme se trošku rozkoukali a opentlili své miláčky, tu více, tu méně rychlostními jednotkami pro stříbrné placinky, přidali do s otu ten či onen akcelerátůrek a zdesateronásobili velikost RAM, hrne se k nám další vlna nepostradatelného hardwaru DVD

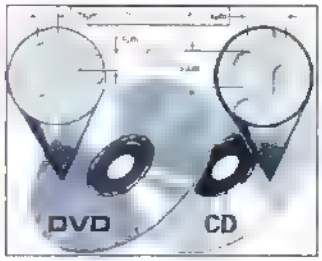
## TAK DVD NEBO DVD?

S významem zkratky DVD byly (a co si budeme povídat, stále tak trochu jsou) problémy. Od původního celkem jasného, leč absolutně nevýstižného Digital Video Disc, se přešlo k poněkud přesnějšímu Digital Versatile Disc. Ale ať je správné znění zkratky jakékoliv, nic to nezmění na faktu, že DVD představuje budoucnost. Otázkou zůstává, jak vzdálenou budoucnost, a jaká vlastně bude




## TAK KOLIK VLASTNĚ VERZÍ DVD?

Hlavní důvod příchodu DVD je celkem zřejmý. Kapacita CD je sice slušná, ale již delší dobu nepostačuje. První případy diskotéky se objevily už před dobrými třemi lety (4 CD dlouhý *Killing Moon*), a od té doby se žonglování před CD mechanikou jen stupňuje. Pohled na tatíka, který si při náruživém sledování Electric Blue 12 musí dát přestávku na prohození Video CD jistě pobaví, ale vlastní trpká zkušenost s fantasmagorií, která se




odehrává při hraní sedmicédečkové *Phantasmagorie*, vás přesvědčí o tom, že CD-ROM není, narozdíl od Cyklonu-B, ani v nejmenším případě konečné řešení. Slib zvýšit kapacitu blyštivého media ze 640MB na 17GB je jistě pěkný, ale bylo by tu pár háčků. Nejobyčejnější, a v současné době asi jediný dostupný typ DVD médií má totiž kapacitu 4.7 GB. Jedná se DVD disky s jednoduchým záznamem na jednu stranu. Teprve postupem času se objeví média se záznamem oboustranným a vícevrstevným, díky čemuž bude skutečně dosaženo oněch proklamovaných 17GB

## TAK K ČEMU VLASTNĚ DVD?

DVD bude mít dvě podoby. Ta první, kterou bylo možno shlédnout již na Invexu 96, je klasická HI-FI komponenta do vašeho domácího motokovu. Ta je určena pro přehrávání Audio CD a DVD disků s filmy (ty jsou již v nepotrném množství k dispozici). Tato černá skříňka bude mít tu nevýhodu, že sebou ponese nejvíce omezení, o těch si ale povíme až za chvíli. Výhodou filmů na DVD je pochopitelně jejich kvalita. Vše je zaznamenáno v plném rozlišení PAL (720x480), digitálně (norma MPEG II), v mnohem lepší kvalitě než S-VHS, srovnatelné asi tak s Laser Discem. Navíc je DVD film ozvučen šestikanálovým zvukem Dolby Digital a může být v několika jazykových mutacích, a s mnoha verzemi titulků. DVD navíc umožňuje větvení příběhu (interaktivní film)

## DVD-ROM

Tou druhou podobou bude DVD-ROM mechanika, věcička ne nepodobná normální CD-ROM mechanice, navíc s naprosto stejným použitím. DVD-ROM mechaniky jsou již k dostání i u nás (pohybují se v rozmezí 10-20 tis Kč), bohužel většina těch, které u nás seženete, patří mezi DVD mechaniky „1. generace", které se vyznačují několika negativy a prakticky žádným pozitivem. Asi nejhorší je, že první generace DVD mechanik totiž nedokáže číst CD-R media, tedy tzv. zlatá, vypalovaná CD. To je způsobeno použitým modrým laserovým paprskem, který se prostě od organické vrstvy CD-R neodrazí. Tyto DVD mechaniky čtou také relativně pomalu klasická CD a často ani nezvládají vícevrstvé (multilayer) DVD disky. Naštěstí se již začaly vyrábět a prodávat

### DVD pro a proti

**PRO**

Kapacita se zvýší 7.3 až 26,5 krát oproti klasickému CD. Kapacita DVD-R se bude pohybovat okolo 3,9 - 5 GB a DVD-RAM od 2,6GB do 3GB

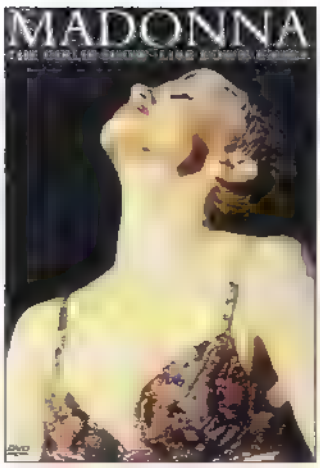
**PROTI**

Nedostatečná standardizace přehrávání videa z DVD i obecný nedostatek podpory DVD způsobil, že vývojáři nepracují na téměř žádných titulech pro DVD. Takže zatím je nám kapacita DVD houby platná, protože nemáme disky, které bychom do něj narvali.

i nové mechaniky druhé generace, které jsou většinou vybaveny dvojí snímací optikou (tedy dvěma lasery různých vlnových délek), a dokáží tak číst klasická CD i CD-R, navíc výrazně rychleji než první DVD mechaniky. Optika pro snímání DVD už navíc obvykle zvládá i vícevrstvé DVD a nic vám tak nebrání dosahovat kýžené kapacity 17GB, ovšem s nepříjemnou nutností obracet DVD disk (to odstraní až DVD mechaniky vybavené DVOJÍ DVD optikou....)

## KÓDY A OBLASTI DVD

Asi největší brzdou, kterou s DVD přináší do vínku, jsou územní omezení. To znamená, že pokud si například koupíte přehrávač DVD v Evropě, nepřehrajete na něm žádný DVD disk, který byl vydán kdekoliv jinde (mapka oblastí by se měla povalovat někde poblíž). To bylo zavedeno z důvodu zamezení dovozu levného hardware či titulů DVD z jiných oblastí, a z důvodu omezení pirátství (konečně už nebude možné, aby se například u nás prodávaly americké verze her). Někomu se to může zdát chytré, podle našeho názoru to ale je, slušně řečeno, kravina. Myslet si, že cokoliv podobného zamezí v jakékoliv širší míře pirátství, je pochopitelně nesmysl (v DVD je vestavěno několik ochranných mechanismů proti kopírování dat a nahrávek). S největší pravděpodobností vše dopadne jako u CD, které měly přinést konec pirátského věku a nakonec způsobily pravý opak. Navíc není zcela jasné, zda se tato „územní" omezení budou vztahovat jen na „hifi" přehrávače DVD nebo i na DVD mechaniky montované do počítačových sestav. Nehledě na to, že už je, podle nepotvrzených



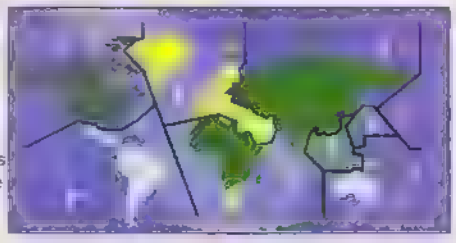

zpráv, znám způsob, jak velmi snadno upravit DVD přehrávač, aby přehrával DVD disky z kterékoliv oblasti.

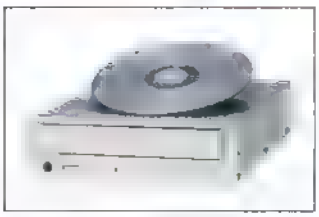
## STANDARDY A ROZHRANÍ

Vše, o čem jsme doposud mluvili, byly víceméně dětské nemoci DVD, které postihují většinu nových technologií. DVD-ROM mechaniky mají ale ještě jeden obrovský balvan, který je stahuje do hlubin nepoužitelnosti. Dodnes vlastně není zcela jasno okolo implementace standardu DVD pro video a další formáty. Stává se tak velmi často, že DVD tituly fungují pouze na 20-50 % DVD mechanik. Problém je zejména v ovladačích a softwaru určeném pro přehrávání DVD videa (obvykle přes speciální přídavné dekodéry, MPEG 2 se přece jen ještě softwarově moc dekodovat nedá). Problémy by mohl vyřešit Microsoftí standard DirectSHOW, který se ale objeví až v průběhu roku 98. Do té doby vám prakticky nikdo nezaručí, že ten který titul bude na vašem DVD kitu běhat (snad s výjimkou některých nejnovějších DVD setů).

## DVD oblasti

**KDO SI MŮŽE HRÁT S DVD?**
Jak vidíte svět je z hlediska DVD rozdělen na 5 oblastí. Pokud si tedy koupíte DVD disk třeba v Mexiku, přehrajete jej sice na australském DVD přehrávači, nikoliv však na kanadském, anglickém či japonském. Pruda, co?!





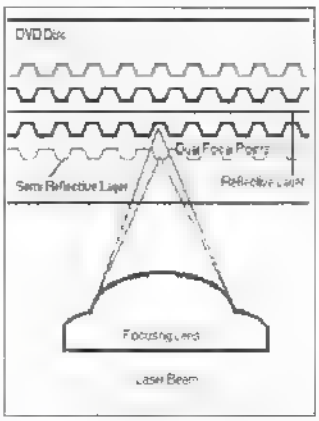
◄ Jak vidíte, počítačové DVD mechaniky se vzhledem vůbec neliší od klasických CD-ROM.

◄◄ První DVD video tituly se objevily již před delší dobou. Kdy se ale víc rozšíří....

## KOUPIT ČI NEKOUPIT

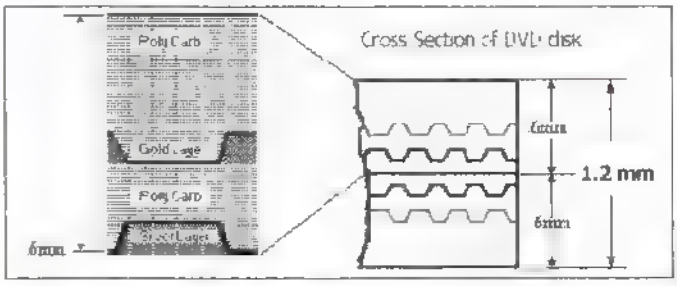
V DVD je budoucnost. Není to ale budoucnost přelomu let 97/98, ale spíše budoucnost Vánoc 98. Dnes je DVD nezajímavé díky nejasným specifikacím a omezením a zejména díky nedostatku titulů (z her mne napadá snad jen DVD verze *Wing Commander IV*). Takže pokud chcete slyšet naši radu, počkejte s nákupem DVD alespoň do půlky příštího roku, pak snad bude o co stát (a pokud bude, určitě vám o tom včas řekneme).

**Lukáš Erben**




◄ Jak je vidno z nákresu, má DVD disk až dvě záznamové vrstvy na každé straně. První vrstva částečně propouští paprsek laseru i ke druhé záznamové vrstvě. Podle zaostření laseru se pak snímá první nebo druhá vrstva.

▼ Průřez dvouvrstvým, oboustranným DVD diskem, s detailem jedné záznamové strany



„Tato dvě rozhraní jsou si ve funkcionalitě a rychlosti velice podobná, ne-li rovnocenná. Rozdíl je ale v tom, jak snadno u nich budete moci k této funkcionalitě přistupovat."

John Carmack, id Software

# OpenGL vs. Direct3D: válka skončila

## TROCHU NA ÚVOD

Jistě každý z nás zná pojmy jako 3D hra, 3D akcelerátor nebo 3D rozhraní. Hlavně v poslední době se hodně pozornosti věnuje pas ednímu bodu, tedy 3D rozhraní. To je v době, kdy 3D karty svedou neskutečné věci, potřebnější, než skupina programá torů, vyvíjející několik let sice skvělý softwarový engine, který ale v době nástupu 3D karet napíše někdo jiný pomocí API pro danou 3D kartu za měsíc.

V dnešní době jsou pro vývojáře 3D her k dispozici v zásadě tři rozhraní: Direct3D, OpenGL a 3Dfx Glide. Posledně jmenované je jakási šedá eminence a díky dobré obchodní strategii firmy 3Dfx si drží primát v podpoře herních vývojářů. Direct3D je technologie firmy Microsoft a je přímou součástí DirectX. OpenGL je rozhraní spíše pro profesionální 3D aplikace a již mnoho let je součástí výkonných pracovních stanic firmy Silicon Graphics. Mezi Direct3D a OpenGL se v poslední době hlavně na Internetu rozhořel boj, jaký už jsme tu dlouho neměli. V podstatě jde o to, zda bude OpenGL pod Windows podporováno tak, jak by bylo zdrávo.

## IN THE BEGINNING THERE WAS A LIGHT / NA ZAČÁTKU BYLO SVĚTLO

Všechno začal John Carmack, majitel a šéfprogramátor id Software, nejlepší, nejvyhlášenější a hlavně nejváženější firmy, která dělá hry pro PC. Ten John Carmack, o kterém i konkurence prohlašuje, že je to „pan programátor" nebo prostě „božský". Při vývoji *Quake* totiž zkoušel použít Direct3D jako rozhraní pro jeho port do Windows 95, aby se mohly využít akcelerační možnosti nových 3D karet. Celé přepisování skončilo větou „v tomhle už nenapíšu ani čárku". Pak zkusil OpenGL (hlavně kvůli tomu, aby si mohl *Quake* hrát i na svém počítači doma, kde měl v tu dobu 3D kartu Intergraph s implementovaným OpenGL) a zjistil, že jak on sám říká: „je to rozhraní, které vám na rozdíl od ostatních umožňuje tvořit," a tak to všechno začalo. Pak stačilo, aby se přihlásili lidé od 3Dfx, že chtějí jet *Quake* na svém Voodoo Graphics chipsetu a zeptali se, co proto tedy mají udělat. Vzhledem k tomu, že *Quake* v té době už uměl OpenGL, 3Dfx udělali knihovnu, obsahující podmnožinu funkcí tohoto rozhraní, která k běhu *Quaka* stačila a obyčejný hráč při pohledu na *Quaka* na svém Monsteru 3D nevěřil svým očím.

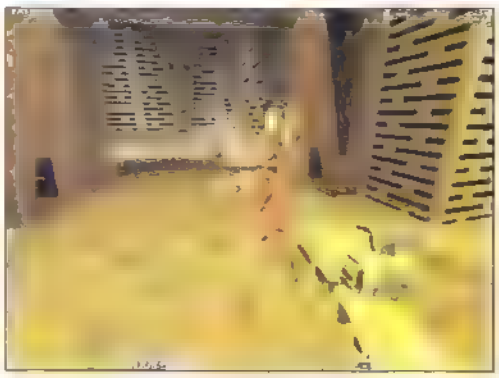
## PROČ JOHN CARMACK MILUJE OPENGL A NE-MILUJE DIRECT3D ?

Už v úvodu bylo zmíněno, že John Carmack s Direct3D dělal, takže v jeho případě nejde o situaci typu „tohle funguje, tamto neznám a navíc je to od Microsoftu, takže je to špatné". Jeho výtky pramení z postoje člověka, který programuje hry a tuto činnost dělá tak, jako málo lidí na této planetě, viz *Doom* nebo *Quake*. Nelíbí se mu v zásadě tři věci: a) nesnáší další, softwarovou vrstvu nad hardwarem, a to díky zpomalení a dále pak díky vnesených chybám, kterým se nikdo neubrání. Lepší je, když program ovládá přímo hardware pomocí určitého makrojazyka, kterým právě OpenGL je (většina OpenGL 3D karet tato rozhraní podporuje hardwarově). A ruku na srdce - myslíte, že bude lépe udělaná rozhraní, které jedna firma vyvíjí radově deset let, nebo rozhraní, které jiná firma vyvíjí dva roky ? Bod b), nejdůležitější bod, a to snadnost programování pod daným rozhraním. To byl podle mne hlavní důvod, proč Carmack a id Software dal od Direct3D ruce pryč. Když Václav Provazník přijel z minulé E3, kde bylo kromě masového šílenství v podobě Voodoo Graphics k mání také DirectX5 a první zkušenosti programátorů s ním, mluvil zcela jasnou řečí. Od tamních programátorů si vyslechl chválu na nové Direct3D v podobě: „je to o pět procent lepší, než předchůdce," zároveň však na otázku, pro jaké rozhraní hry dělají, dostal jednoznačnou odpověď: „nejdřív pod Glidem (viz dále), pak softwarové, no a když zbyde čas, tak pod Direct3D." Co dodat ? Třetím bodem je podle Carmacka „ochota a schopnosti lidí od Direct3D podpory", kterou v jednom rozhovoru přirovnal k tomu, že když si u Donaldů dáte hamburger a prodavač vám místo toho, aby ho přinesl, odvětí, že mají opravdu výborná kuřata. Takže se asi nedivíte, proč právě John Carmack a společně s ním id Software jsou ti, kdož proti Direct3D brojí nejvíce.

## A CO GLIDE ?

Glide je velice zajímavá věc. Je to rozhraní, které používala firma 3Dfx před tím, než se totálně vrhla na PC platformu, a to na programování her pro automaty (odběratel čipů od 3Dfx byli takoví giganti jako Konami nebo Midway). Poté, co se 3Dfx rozhodlo díky radikálnímu snížení cen paměti pro vstup na PC platformu, předělá o Glide a vznikl velice zajímavé a užitečné rozhraní pro tvorbu her (zde opět vidíte zúročení zkušeností s vývojem her pro konsole). Když k tomu přidáme to, že od té doby dali vývojářům her několik set až tisíc kusů jejich kitů (karta + softwarové vývojářské rozhraní), už víme, proč je dnes 99 % 3D her ze sta psáno pod Glidem. Další výhodou Glidu je to, že existuje i jeho DOSová verze, ovšem do budoucnosti se počítá spíše s rozšířením stávajících knihoven pro OpenGL a Direct3D.

A tak probíhaly různé zaručené testy, benchmarky, předváděčky, výzvy, reakce na ně, polemiky v tisku a na Internetu a řada dalších užitečných věcí, až přišel 8. prosinec roku 1997.



## VELKÉ VÍTĚZSTVÍ

8. prosince 1997 se totiž stalo toto: Silicon Graphics a Microsoft vydávají společné prohlášení o vývoji technologie pro 3D aplikace pod Windows95 a Windows NT, jejich licencování a certifikování hardwarových komponent pro ni.

Bude se tak dít pomocí nového vývojářského prostředí pro vytváření rozhraní pro 3D aplikace a hry, anglicky „3-D Graphics Device Driver Kit". Bude se skládat z aplikačního rozhraní, OpenGL, a herního rozhraní Direct3D. Poprvé má být použito u Windows 98 a Windows NT 5.0. Microsoft i Silicon Graphics se konečně spojili a vytvořili něco, co možná zahýbe světem profesionálních aplikací směrem k PC.

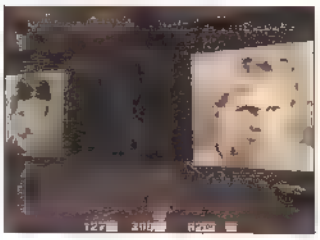
Microsoft nabídne vývojářům hardwaru zdrojový kód pro tento kit, bude distribuovat nového OpenGL klienta, vyvinutého pro Windows NT a Windows 95 firmou Silicon Graphics, bude implementovat nové certifikační testy a logo programy (známe akce, kdy na sobě hardware má loga typu „designed for Windows95" apod.). Zároveň bude distribuovat vývojářský kit pro Direct3D, což platí i pro logo programu. Pro úplnost, loga budou trojího typu:

✗ Designed for Workstation - Windows NT 4.0 certified,
✗ Designed for Windows NT Windows NT 5.0 certified,
✗ Designed for Windows - Windows 9X and Windows NT 5.0 certified

Nový vývojářský kit se objeví na jaře roku 1998 a bude distribuován firmou Microsoft, podporu vývojářům pak bude Microsoft zajišťovat společně se Silicon Graphics. Takže, pokud si o sobě myslíte, že jste naděje vývojář hardwaru a chcete udělat do světa stejnou díru jako 3Dfx, můžete už teď mailovat na inv@microsoft.com a nezapomeňte v hlavičce udat „3-D Graphics DDK Licenses.", pokud chcete více informací o podpoře OpenGL ve Windows, mailujte na opnglinf@microsoft.com a konečné zájemci o vývoj karet pro OpenGL mohou najít více na www adrese http://www.opengl.org

Jinými slovy: Silicon Graphics vnese novému dítěti do vínku technologii a mnoholeté zkušenosti s vývojem 3D hardwaru, Microsoft zase dominantní postavení na PC jako platformě a svou zavedenou síť testerů (řekl bych, že nebudu daleko od pravdy, když použiji spojení „největší testovací síť na planetě Zemi"). Oba partneři pak poskytnou rozsáhlou strukturu kanceláří pro podporu po celém světě.

Tuto zprávu přijali všichni vývojáři, ať už her nebo grafických karet, s nadšením, protože jim umožní daleko snáze a hlavně levněji vyvíjet své produkty tak, aby uspokojovaly potřeby všech uživatelů. Jde také o to, že pokud bude OpenGL ve Windows takovýmto způsobem podporován, dočkáme se možná za čas (také díky vzrůstajícímu výkonu procesorů a klesající ceně pamětí) přepsání na PC takových gigantů jako Alias Wavefront (animace k filmu Terminator 2) nebo špičkových produktů pro CAD, které jsou zatím výhradní doménou Silicon Graphics (heh ? a jéje, už mi to dochází. ). Ostatně s OpenGL se počítá jako s rozhraním profesionálních aplikací, kdežto s Direct3D se počítá hlavně pro hry, to ale neznamená, že se nenajde někdo další. John Carmack.



## TAKŽE VÁLKA SKUTEČNĚ SKONČILA ?

Asi ne tak docela, protože tato dohoda obsahuje „samozřejmě" jako každá jiná dohoda mnoho klíček a už podle reakcí největších odpůrců Direct3D, tedy lidí od id Software (jako by náhodou), se dá říci, že válka rozhodně neskončila. Brian Hook, šef projektu *Quake 2* říká, že si Microsoft nechal zadní vrátka pro budoucí znevýhodňování OpenGL oproti Direct3D už vzhledem k tomu, že Direct3D je jejich dítě. Na druhou stranu, pokud Microsoft a Silicon Graphics dodrží vše, co slíbili, můžeme se těšit na to, že si v brzké budoucnosti vývojář her pro PC bude moci sám vybrat, pod kterým API bude programovat (může samozřejmě psát pro obě najednou) a tak o kvalitě her bude rozhodovat on a ne někdo jiný, kdo mu nabídne jednu možnost z jedné. A současná aktivita je přinejmenším první vlaštovkou na poli, kde bychom ji nikdy nečekali.

## POZNÁMKA A SOUČASNÉ ZÁVĚR

Pokud někdo nabyl z tohoto článku dojmu, že Microsoft bojkotuje rozšíření OpenGL pod Windows, není to pravda. Vždyť OpenGL je od začátku součástí Windows NT a od verze OSR2 je také součástí Windows 95. Kromě super 3D šetřičů obrazovky ho používají hlavně 3D modelovací programy jako 3D Studio MAX, Lightwave nebo Softimage, ze kterých tak OpenGL dělá velice mocné nástroje. Pokud tady nějaké boje byly, vedly se jen o to, aby se zpřístupnil OpenGL výrobcům hardwaru pro PC tak, aby mohlo být dodáváno jako standardní součástí nových 3D karet a nebylo jen okrajovou záležitostí několika velkých firem, které OpenGL drivery ke svým kartám dodávaly jen proto, aby urychlily běh některých aplikací, pro které tyto karty byly určeny (typický příklad karty pro akceleraci výše zmiňovaných 3D modelerů). A to může udělat pouze jediná firma na světě, výrobce jediného operačního systému na PC, čili Microsoft. V budoucnosti by tedy mělo být OpenGL rozšířené ve stejné míře jako Direct3D, a stát se tak naprosto běžnou součástí každého počítače s 3D kartou a umožnit každému možnost volby, nejzákladnější princip tržní ekonomiky a demokracie vůbec. Takže, jak to tak zatím vypadá, Johnovi Carmackovi se to opravdu povedlo. A i když šlo možná jen o shodu běhu událostí, možná, že byly Johnovy protesty jen jakousi pomyslnou kapkou, po které se vahy totálně převážily na jazýček „dohoda", i za to mu budiž věčná sláva. Tady totiž nešlo jen o jednu rozhraní, tady šlo o princip. A pokud jsem mluvil o věčné slávě, nesmím také zapomenout na výše zmiňované firmy Microsoft a Silicon Graphics, protože bez jejich vůle po dohodě by nebyl ani „3-D Graphics Device Driver Kit".

A abych nikoho neurazil nebo si dokonce nevykoledoval podání žaloby, dodávám nutný text o chráněných známkách.

Microsoft, Windows, Windows NT, Direct3D a DirectX jsou registrované obchodní značky nebo obchodní značky firmy Microsoft Corp. ve Spojených státech amerických a jiných zemích světa. Silicon Graphics, logo Silicon Graphics a OpenGL jsou registrované obchodní známky firmy Silicon Graphics Inc. Alias Wavefront je obchodní značka společnosti Alias | Wavefront, divize Silicon Graphics Inc. Všechna ostatní jména produktů mohou být registrované obchodní značky jejich majitelů.

**Sváťa Švec**

PS: Tečka, čárka, vykřičník, Carmack, to je ulíčník. Ale tomu, co dělá, rozumí (viz *Quake*).

# kultura

pop & myl

hudba . comics . film . kn

## Švábi

### Nech brouka žít

■ 1. leden
Zítřek nikdy neumírá (TOMORROW NEVER DIES alias Bond 18) - podle mě jedna z nejlepších bondovek vůbec, ale viděl jsem zatím jenom hodinový sestřih, takže se mohu mýlit. Pierce Brosnan zde spolu s úžasnou asijskou femme fatale Michelle Yeoh (známá z Police

Zítřek nikdy neumírá

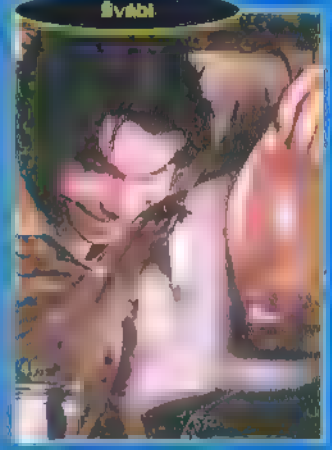
Story III jako Michelle Khan proti zlotřilému tiskovému magnátovi [illegible] BAGGAGE).

■ 8. leden
Ďáblův ostrov - severský příběh Fridrika Thóra Fridriksona o tom, že sex vodka a rock n'roll vládnou i na Islandu

válel [illegible]
[illegible] dívate na MTV (já vím, [illegible]

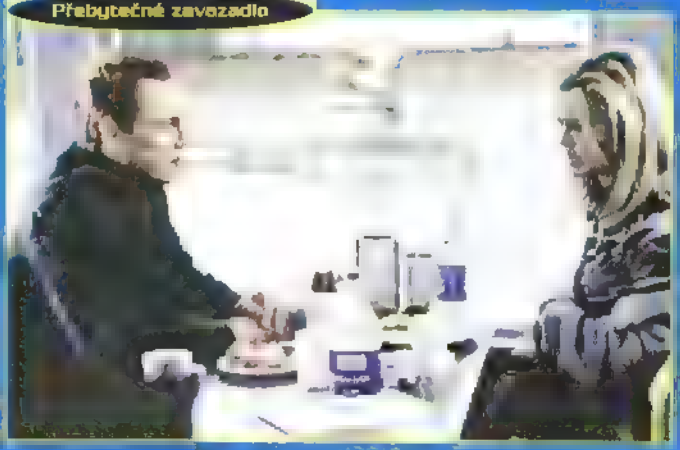
myslí, že do Kanady prchal [illegible] přízemně. Ale to jsem se odcizil, [illegible]

Švábi



[illegible] na mnohé [illegible] mnohokrát [illegible] novém [illegible] vůbec nebo [illegible] [illegible] vymakaným [illegible] [illegible] kolové [illegible] [illegible]

Přebytečné zavazadlo



Švábi

# Hvězdná pěchota

## Nenech brouka žít

Hvězdná pěchota

*Hvězdná pěchota* - jeden z nejočekávanějších filmů poslední doby je tady a troufám si tvrdit, že nikoho z fanoušků drsné sci-fi akce nezklame. (Dokonce ani fanoušky [illegible] jmenné knižní předlohy Roberta A. Heinleina, což je u kultovních knih naprostá výjimka.) A kdyby náhodou ano, potom věřte tomu, že chyba je na vašem příjmu. Jak rád bych si v takovém případě zahrál s velkým šroubovákem na instalatéra. Boj lidstva s hmyzem totiž připomíná nejtvrdší vietnamské masakry, a díky futuristickým trikům a originální podobě obludek je asi desetkrát zábavnější, než jakékoat gumu se střevy mrtvého vojáka vietkongu. A když tvrdím, že *Hvězdná pěchota* je výbušnou směsí nezastřené militantnosti a ironického černého humoru, potom mě berte doslova. Paul Verhoeven (*RoboCop, Total Recall, Základní instinkt*) se rozhodl podle scénáře Eda Neumeiera (*RoboCop*) natočit regulérní válečný film, ve kterém nad rozervanými těly vojáků kamera decentně nezaboří čumák do hromady odpadků v rohu studia a zároveň zábavnou sci-fi, u které nepotřebujete (abyste se skvěle bavili) větší inteligenci než rotadovaný uklízeč, který je tam nechal. Ale tvůrci myslí i na mozky s větším počtem závitů, než kterými se může pochlubit smetaný hodr. Pro ně je tu kronická nadsázka, s jakou jsou překračována klišé válečných filmů (otevřené zlomeniny nejsou na cvičišti žádnou výjimkou) a s jakou přesně v duchu *RoboCopa* film vidí náborové reklamy (zvolit tuhle strategii Výborný, potom by si před námi muselo NATO hlídat svéráč) a americkou demokracii (nejvyšší velení chodí v dlouhých fašistických kabátech a čte myšlenky).

A co je nejlepší? Davové scény proti kterým jsou sovětské válečné filmy jen třídnimi srazy důchodců. Fisiba mladých mužů a žen (další malá zákeřnost spočívá v tom, že je většinou vybral ze seriálů jako *Beverly Hills 90210* a *Melrose Place*, zřejmě aby dokázali, že [illegible] mají stejně lepkavou krev) se ve *Hvězdné pěchotě* vrhají vstříc zkáze (živé laviny hmyzáků), které nikdy neexistovala - a pevně doufejme, že nikdy existovat nebude - i když pro případné maniaky válečných strategií jako X-COM je to dvojnásob obtížné. A vy jim fandíte stejně zavile, jako kdyby před chvílí nepřítel zvraždil [illegible] dědečka, zabil vaj[illegible] čtům vysál mozek. Co na tom rodičovském mozku viděl, říkáte si. Je něčím lepší, než ten můj. Vždyť se na stejné bude jenom ptát, jak bylo ve škole a jestli si myje před jídlem ruce. Ale nic s tím nenaděláte, rodiče mají překvap[illegible] dutější lebeční prostory než dříve a vy byste nejraději šli zakoupit baterii Pyrimolů nebo jiných protihmyzích sprejů a definitivně zařídili, aby ode dneška Karafiátovi broučci jenom spali a spali a spali.

Protože jsou to hlavně brouci, o boj s nimi, co vládne tomuto filmu, i když bokužel s plnou silou až v jeho druhé polovině. Jeden exemplář sice vypadá tak trochu jako origami pokus o brouka Pytlíka, ale v množství je síla (jako se to nepodařilo dokázat *Mravenčímu teroru* a jeho nízkorozpočtovým hororovým předchůdcům) a prvomájový průvod naštvaných brouků vypadá fakt působivě. Ručím za to, že ten, kdo do kina [illegible] pytlík švábů a vypustí je někde za polovinou filmu, dosáhne ničivějšího účinku, než kdyby si sebou přivlekl kanystr s benzínem a sirky.

Ale abych *Hvězdnou pěchotu* jenom nechválil - trochu problematický je celý bojový styl, který [illegible] lohou (která byla svlvněna masovým nasazením paradesantních [illegible] větavé) voli. Po válce v Perském zálivu už [illegible] bez pořádného vystlání pancíř[illegible] [illegible]ujícími vlnami stealth o někteří ještě pro jistotu plenkami Pampers. Ale je jasné, [illegible] divák ocení víc rozervané vn[illegible] [illegible] Jiřího Pícha Tám [illegible] jeho jménu samozřejmě nemohu odpustit, eplaudují Verhoevenovi ze svého strategického místa v entomologickém oddělení pražské ZOO za jeho skvělý film, dokud mi v dlani nezůstane poslední nerozmáčknutý chroboček.

**Marek Dobeš**

STARSHIP TROOPERS USA 1997
Režie: Paul Verhoeven
Hrají: Casper Van Dien, Denise Richards, Dina Meyer, Michael Ironside, Clancy Brown, Jake Busey.
Distribuce: Falcon

Hvězdná pěchota

[illegible] L A CONFIDENTIAL! - Kevin Spacey v hlavní roli kontroverzní detektivky

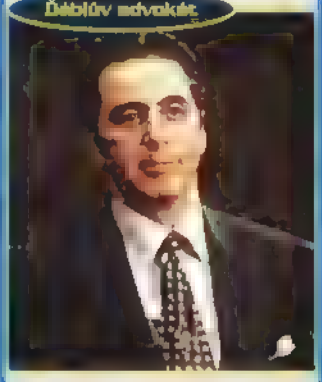
■ 15. leden

[illegible] ALIEN RESURRECTION, - patří vedle Hvězdné pěchoty k největším peckám SF posledních let. Lehké zklamání z nevýrazné thrillerovosti dalšího vajíčka vetřelčí ságy kompenzuje originální vizuální styl režiséra [illegible] STARSHIP TROOPERS [illegible] nadstandardní blockbuster jak to umí jen Verhoeven

■ 22. leden

[illegible] DEVIL'S ADVOCATE - Po Čarodějkách z Eastwicku a Angel Heartu nám Santa Satan nadělil dal-

Ďáblův advokát



šího zástupce na filmové ploše aneb Al Pacino kontra Keanu Reeves [illegible] Budiž soda

■ 29. leden

[illegible] SEVEN YEARS IN TIBET - Brad Pitt po legendě o vašem [illegible] dalším opět v roli, na kterou nemá [illegible] FULL MONTY - [illegible] strip největším britským hitem všech dob [illegible] SECRETS AND LIES - ženy, ženy, ženy a jejich dva hlavní problémy [illegible] Drew Barrymore a Jake Busey v romantické komedii. [illegible] - Hitchcock je nesmrtelný, přesvědčte se sami!

Tenhle měsíc je nářez a to hned pátého února připlouvá [illegible]

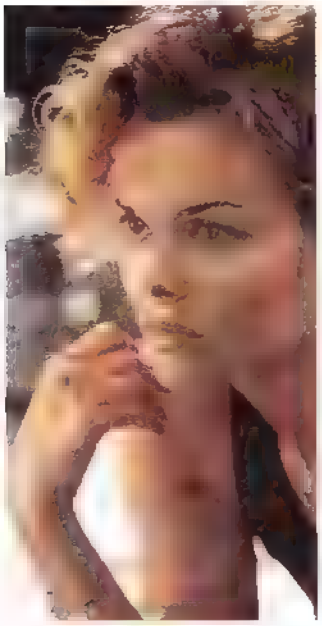
Marek Dobeš

Titanik

Staň se hvězdným marinakem. Nejdrsnějším z drsňů, výkvětem pozemské armady. Staň v čele zástupu bojovníků za čistotu rasy v celé galaxii, neb jen člověk je hoden přežití, ne brouk či sliz ohavný. Každý musí přispět k budování lepších, krásnějších a perspektivnějších zítřků! Přijmi tu výzvu, je to tvoje občanská povinnost.

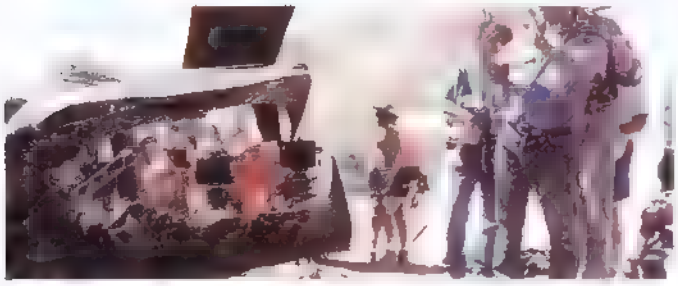
## STAŇ SE HVĚZDNÝM MARINAKEM!

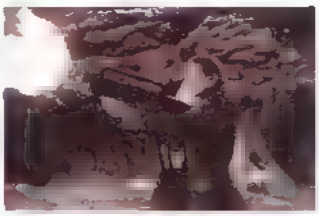
BROUK. Odporný zákeřný emzák, který ve své chitinem porostlé kebuli kuje strašlivé pikle, jak zabránit lidskému plemeni v jeho právoplatném rozletu po hvězdách a planetách dalekých i blízkých.



HVĚZDNÝ MARIŇÁK. Příslušník Hvězdné pěchoty, v jehož kevlarem pobité hrudi plane odvážné srdce, a jehož posláním je mečem plamenným (a kulometem a příruční atomovkou) vyčistit celou galaxii od bizardních broukoidních bytostí, které upírají lidstvu právo na jeho jistě právoplatné državy.

Protože už jistě víš, kde je tvé místo ve společnosti, vyplň následující text a heslo, které je obsahem tajenky (jméno legendárního vůdce broučích jednotek) zašli na adresu registračního střediska.





1. Neviditelná látka, pomocí které se brouci dorozumívají
2. Brouk - malý tesař
3. Brouk, který s dřevem zatočí
4. Divoká broučice, která je proslulá tím, že po souloži svému partnerovi ukousne hlavičku
5. Brouk - malý kovář

**pomůcka:** feromon

Výherce soutěže čekají videokazety Basic Instinct a Total Recall, které režíroval, stejně jako Hvězdnou pěchotu, Paul Verhoeven. Pro více intelektuálně zaměřené čtenáře zde máme několik knih Hvězdná pěchota, které byly předlohou pro tento film.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | | | | | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| 2. | | | ● | | | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| 3. | | ● | ● | | | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| 4. | | ● | ● | | | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| 5. | ● | ● | ● | | | ● | ● | ● | | | | |

JINÝ NEPŘÍTEL.
JINÁ VÁLKA.

PAUL VERHOEVEN

# HVĚZDNÁ PĚCHOTA

STARSHIP TROOPERS

**V kinech od 15. ledna 1998**

FALCON

EVROPA 2

LASER GAME

Touchstone Pictures

# FUTURE LOOP FOUNDATION:

## Time and Bass

(PLANET LOOP FOUNDATION UNDERGROUND)

Drum and bassová scéna má své velké hvězdy (Goldie, LTJ Bukem, Roni Size) a svůj lán menších jmen, která ale často nedělají o nic horší muziku, jen za o nich méně ví. Projekt Future Loop Foundation, tvořený jediným člověkem jménem Mark Barrott, je samozřejmě z té druhé vrstvy. Nedávno měl koncert v Roxy, na [illegible]ou nevaine propagace, ostudně málo lidí - ale kdo dorazil, ten byl nadšen.

Záběr hudby Future Loop Foundation sahá od snivých ambientních ploch, které Markovy drum and bassové rytmy jen trochu dobarvují, až po energií přeplněné a strhující věci z těch nejdrsnějších končin [illegible]tohoto stylu. Na koncertech jde Barrottovi hlavně o to, aby lidi tancovali a šíleli, desky dělá naopak skoro jen na klidný poslech. Na albu Time And Bass tedy čekejte decentní, ale ne krátkou muziku, která vás bude přemlouvat, abyste zavřeli oči a nechali se pomalu, ale jistě zničit jejím kouzlem. Povedený kousek.

# LUKE SLATER:

## Freek Funk

(MUTE)

Nestli ja pro vás Luke Slater pouze ten šílenec, který ničí návštěvníky klubů kousavým technem z podivných desek, asi vás touhle deskou překvapí. Jak už dokázal na nahrávkách svých dalších projektů, o kterých ale v Čechách skoro nikdo neví (jde mj. o Translucent, 7th Plain, Planetary Assault System, ale má i jiné pseudonymy), umí dělat i jinou hudbu. Deska Freek Funk zdaleka nepředstavuje jen agresivní muziku, která se dá užívat, jen když jste „pod vlivem". Ne že by na Slatera neprazrozovala, že jeho hudební kořeny leží v minimalistickém technu, ale ukazuje i další stránky jeho muzikantství. Celkem šestnáct tracků stihne jak předvést nějakou tu ostřejší hudbičku, tak rozprostřít kosmicky působící plochy ze syntetických zvuků a občas dokonce předložit docela neagresivní, skoro house-ovou náladu. Jednou se Luke Slater předvádí jako milovník deep techna, jindy jako freak, který na svých mašinkách dělá nějaké pokusy s „kosmírnými" pazvuky, a za pár minut člověka totálně zmate nějakým opravdu divným a nezaměnitelným kouskem. Ne že by to bylo dokonalá sbírka skvostů, sem tam se posluchač asi začne lehce nudit, ale jednotvárná nebo snad otravná deska to není ani náhodou.

# VARIOUS:

## Trainspotting 2

(EMI)

Tvůrci netušeně úspěšného Trainspottingu neváhali, a když viděli, jak partičky na celém světě chodí do kina, kupují si cédéčka s muzikou a videokazety s filmem, honem udělali další díl. Celá image se změnila na zeleno, videokazety vyšly v nové verzi, bohatší o pár původně nezařazených scén, a je tu i druhý díl soundtracku. Ne že by to nebyla tak trochu honba za ziskem - ale je tu pár opravdu dobrých věcí, které by se jinak určitě k tak širokému publiku nedostaly, takže i tenhle obchodní počin má své klady.

Druhý díl Tranispottingu zdaleka nejsou jen nové skladby. Dávno rozpadlí a skvělí Joy Division, které chtěli tvůrci do filmu původně zařadit, ale nikom jim tam nesedli, se tu ocitli s jednou ze svých nejlepších věcí, skladbou Atmosphere. Tři roky stará věc Inner City Life od Goldiehoa a spol. tu je taky. Underworld, které díky jejich Born Slippy.nuxx z prvního dílu začala milovat Amerika, tu mají dva tracky: vynikající a neznámý remix Dark And Long, který se jmenuje Dark Train a je taky pěkně starý, plus Born Slippy.nuxx v remixu jejich spřízněného DJe Darrena Price. Baby Doc, které skoro nikdo doteď neposlouchal, tu jsou [illegible] Nightclubbing od Iggyho Popa (ten tu má ještě slavnou The Passenger). Primal Scream přispěli klasickou Come Together z nesmrtelné desky Screamadelica, která je už nějakých šest let... Je tu ještě pár dalších docela dobrých věcí a jedna dvě slabší. To na jeden soundtrack není zas tak zlé, ne?

# VARIOUS:

## Beast by Dope Demand IV

(KICKIN, MAXIMUM UNDERGROUND)

Ti, kteří mají rádi správně ujetou, vesměs breakbeatovou a trochu „letackou" hudbu, asi budou kompilační řadu Beats By Dope Demand už znát. Ne že by se počty „Dope" desek prodaných [illegible] na [illegible] tisíce - ale když přijdete na nějaký [illegible] je docela pravděpodobné, že tam někde aspoň kazetu s těmihle věcmi bude. Beats by Dope Demand jsou dobrá věc - muzika, která naprosto jde s dobou, ale přitom má pořád něco příjemného, přátelského, co člověka neodradí, ani když tu kterou písničku posloucháte poprvé v životě. Některé kapely, jejichž muzika na těchto kompilacích vychází, se časem docela proslaví, jiné zůstanou v undergroundu, ale kompilátorům se vždycky nějak podaří trefit se do skupin, které se nikdy nestanou shitem.

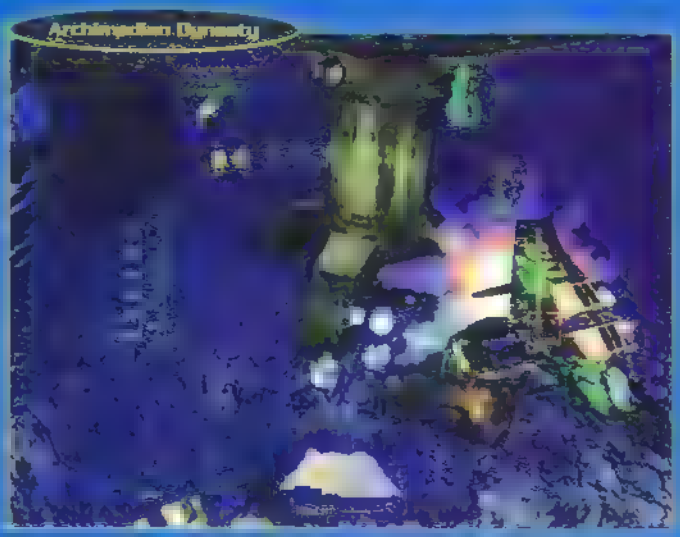
Díl s pořadovým číslem IV v tom zdárně pokračuje. Dvě cédéčka v obalu á la sci-fi film skrývají dvacet výborných kousků od kapel, o nichž se poslední měsíce hovoří jako o velkých nadějích. Bassbin Twins tu mají skvělý kousek Aoaw Shut Up, který s nimi dělal Fatboy Slim, J Knights jsou tu s Catch The Break, kteroužto věc jste možná slyšeli už na nějaké hodně ujeté party. Environmental Science (remixeři Prodigy) sem dali Nonsense Pt 3, Statik Sound System přidali krásnou věc Living In Essential Time, Headrillaz přispěli ke zdárnému výsledku svou věcičkou Weird Planet... možná to jména neznáte, ale měli byste. Jejich muzika je tak [illegible] drsnější, než byste od Beast čekali, ale pořád se dá vychutnat i v klidu. Chytré a neposlouchané beaty, zábavné samply, švihlé zvuky, sympatické melodie... skvělý výběr, který vypadá na to, že se hned tak neomrzí.

Jana Komínková

# HUDBA HER

Poslední dobou se hudba, jež doplňuje počítačové hry, stává téměř stejně důležitou jako hudba filmová.

Incubation


Archimedian Dynasty

Ačkoliv stále ještě nedochází k tomu, že by populární hudební skupiny poskytovaly své nejlepší hity pro některé herní tituly, jako je tomu u filmu, ze soundtracků, jenž nejnovější hry doprovázejí, je patrné, že se na jejich tvorbě podílejí stále lepší hudební skladatelé. Proto jsme se rozhodli zrecenzovat některá bonusová hudební CD-čka, jež jsou dodávána ke hrám, a také některá nebonusová, která jsou nyní k dostání samostatně i u nás v obchodech.

Do první skupiny byly vybrány bonusové soundtracky, jež obdržíte ke hrám *Battle Isle 4: Incubation*, *Babylon 5* a *Turok*. [illegible] vyhlášku, jelikož zmiňované CD-čka nelze ani koupit a ani se nedodává ke hře. Jedinými zástupci druhé skupiny jsou zatím pouze soundtracky z her *Last Eden* a *Atlantis*.

Stejně jako při vyhlašování vítězů začnu od konce. Z vybraných zástupců je bezpochyby nejhorší CD ze hry *Turok*, vydané pouze pro reklamní účely. Obsahuje pět originálních skladeb, jež doprovázejí samotnou hru, a čtyři jejich remixy, které jsou určeny, alespoň dle obalu, pro rádia a kluby. Pokud jste tuto hru hráli, asi jste zaznamenali, že hudba je jednou z mála jejích slabých stránek, a tak není divu, že podobně dopadly také čtyři zmiňované remixy.

O poznání lepší je bonusové CD, které můžete získat zakoupením hry *Babylon 5*. Obsahuje výběr z prvních sedmi desek této série, které vydává Sony Images Record a které bohužel u nás nejspíš nikdy nebude možné sehnat. Autorem veškeré hudby, již toto CD obsahuje, je Christopher Franke. Zmiňovaná série se váže k vzdálenější budoucnosti, a tak se všechny skladby nesou v duchu hudby známé z Hvězdných válek, kterou však ani v nejmenším nekopíruje. *The Best of Babylon 5* je tedy velmi slušný soundtrack, jenž vám může zpříjemnit nejednu volnou chvíli.

Stejně kvalitní je i bonusové CD, které se dodává společně se hrou *Battle Isle 4: Incubation*. Obsahuje devět skladeb z této hry, čtyři skladby ze hry *Archimedian Dynasty* a pět ze hry *Extreme Assault*. Soundtrack z *Incubation* je výborný a perfektně vystihuje atmosféru hry, což však nemohu s jistotou říci o hudbě druhých dvou jmenovaných her. To, že jsem dal toto CD na stejnou úroveň s *The Best of Babylon 5*, je způsobeno tím, že kritizované skladby jsou tam jen navíc, pro zaplnění prostoru a tedy nijak nesnižují kvalitu hudby z *Incubation*.

Na závěr jsem si nechal to nejlepší. Soundtracky z her *Last Eden* a *Atlantis*, které lze nyní samostatně koupit i u nás, jsou per [illegible]

Soundtrack hry *Last Eden* je dílem francouzského skladatele Stéphane Picqua a při tvorbě hudby pro *Last Eden*, s ním na [illegible] skladatel Pierre Estève, [illegible] oboru. Hudba pro *Atlantis* se nachází dokonce na dvou CD-ckách, která dohromady obsahují [illegible] zumění, jelikož oba skládali téměř ve stejném duchu a ani při pozorném poslechu nelze reza-

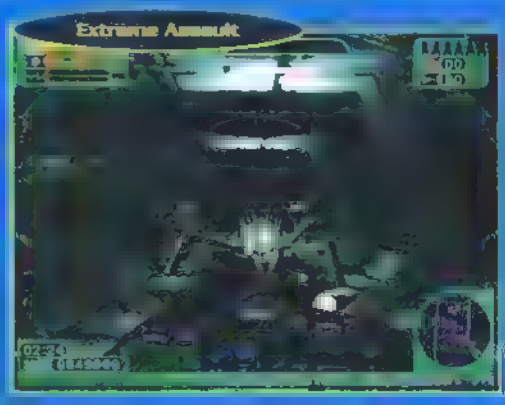
Turok

tvorbě dozvědět více, prohlédněte si stránku vydavatelství Shooting Star (www.shooting-star.com), kde si můžete poslechnout i ukázky z jeho samostatné tvorby.

Bohužel prostor, do kterého se musím s touto recenzí vejít, je omezený, a tak vás musím, i když nerad, připravit o některé další zajímavosti okolo hudebních soundtracků, stále častěji dodávaných k jednotlivým hrám. Pokud by snad byl z vaší strany zájem, můžeme v tomto duchu pokračovat v některém z dalších čísel.

Petr Slováček

Atlantis

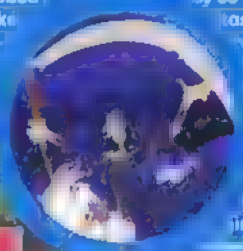

Extreme Assault

Terry Pratchett's - Men at Arms

# Muži ve zbrani

Úvod z vážných technických důvodů vynecháváme. Děkujeme za pochopení.

Po úvodu obvykle následuje stať. „Stať" se říká proto, že je v ní zvykem recenzované dílo obyčejně poprovit. Bude zde stát patnáctý díl Pratchettovy Zeměplochy nazvaný „Muži ve zbrani"? Uvidíme. Číslovka 15 v nás každopádně přehnaná očekávání nevzbuzuje. Může značit mnoho: 1) kniha je pouze patnáctým odvarem původně kvalitního díla, 2) výplodem grafomana, který neví, kdy přestat, 3) drží stále vysokou laťku - ač je to silně nepravděpodobné, 4) obsahuje tajné psychologické triky vzbuzující u některých jedinců těžkou závislost. Osobně se



klonim k tomuto vysvětlení. Pratchettovi nelze upřít fantazii (např. jeho Zeměplocha je deskovitým světem, taženým vesmírem obrovskou želvou), fabulační schopnosti, ani smysl pro humor. Na druhou stranu dosud marně pátrám po příčinách závislosti některých lidí, jimž se životní perspektiva scvrkla na očekávání dalšího dílu.

Ale zapomeňme se čtením „Mužů ve zbrani".

Pratchett nám sesiol cosi, co by se dalo označit slovy fantasy-detektivka. V roli vyšetřovatelů vystupuje Noční hlídka, banda převážně neschopných policistů stráží jejich noční klid obyvatel největšího města Zeměplochy, Ankh-Morporku. Mezi [illegible] jmenujme kapitána [illegible], který právě [illegible], padoucha [illegible] těžších postav knihy; citace „Nóbliích, chystaje se prokopnout dveře, si připravil svou nohu, proslulou a obávanou mezi všemi bezmocnými ležícími muži na světě.") či desátníka Karotku, Příslušník Cechu vrahů, Eduard z Mřeží, potom zjistí, že tento dvoumetrový trpaslík je potomkem královského rodu! Na tomto případu se dá názorně demonstrovat, že Pratchett ovládá různé fígle písálkovského řemesla - nechává totiž tuto záležitost otevřenou až do konce, aby se tak čtenář sám popohánel bičem vlastní zvědavosti. Do toho všeho začne ve městě úřadovat Smrť. Četnost mrtvol v díle, pravda, není nijak vysoká (tak jedna na 140 stran), ale věřte nebo ne, nic to neubírá na kvalitě díla. Za podstatně důležitější ukazatel samozřejmě platí frekvence vtipová. Nejvíce bývá zahumořena v poznámkách pod čarou na konci stránky. Např. „Vraždy byly v Ankh-Morporku velmi vzácné, zato sebevražd bylo až až. Tak například objednat si v trpasličím baru „jednoho prcka", to byla sebevražda." Pochopitelně, že i Pratchett sem tam sklouzne k treskutějšímu humoru, ale tomu se zřejmě nelze vyhnout. Nejlepší vtipy jsou adresovány cechovnímu systému Zeměplochy, kdy mají vlastní cechy i zloději nebo vrazi. Například popis místnosti Cechu vrahů: „Stěny byly ozdobeny veselými tisky se sportovní a loveckou tématikou, i když při bližším pohledu člověk zjistil, že lovená kořist nejsou ani jeleni ani lišky."

Po stati přichází uzávěr. Ačkoli se původně zdálo, že si varianty uvedené ve stati protiřečí, jsou všechny správné! Pratchett opravdu nastavuje kůži (kdyby měla kniha místo 420 stran polovinu, vůbec by to nevadilo), je evidentně nebezpečným šílencem těžce postiženým grafomanií. Psaní ho baví - protože mu to jde a nadále si jako jeden z mála drží stálou úroveň.

Michal Černý

# LIBRA SHOP

**Děkujeme Vám za přízeň prokázanou v tomto roce a přejeme Vám příjemné prožití svátků a hodně úspěchů do roku 1998.**

PC CD ROM

PlayStation

***TOMB RAIDER 2 na PC CD a PSX a desítky dalších novinek ve všech LIBRA SHOPECH!***

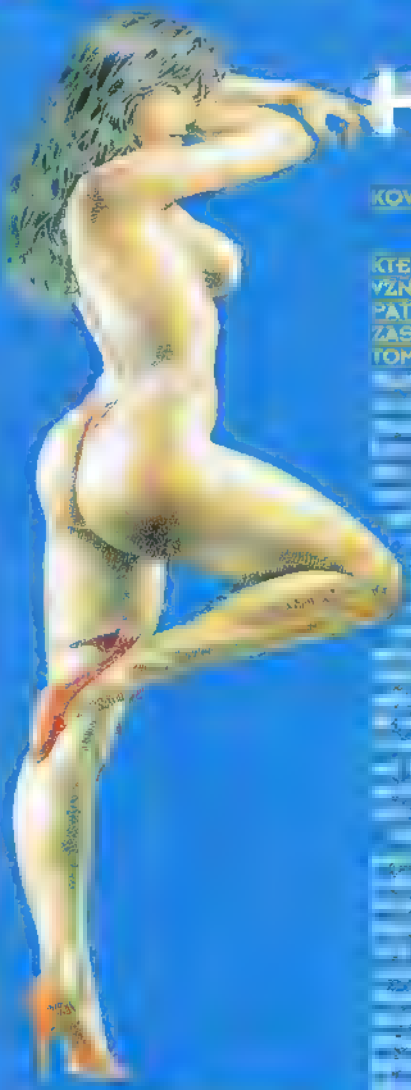
**Stejně jako tento rok, tak i v roce 1998 se budeme snažit být pro Vás tou nejlepší sítí prodejen her a výpočetní techniky. Nashledanou v LIBRA SHOPECH!!!**

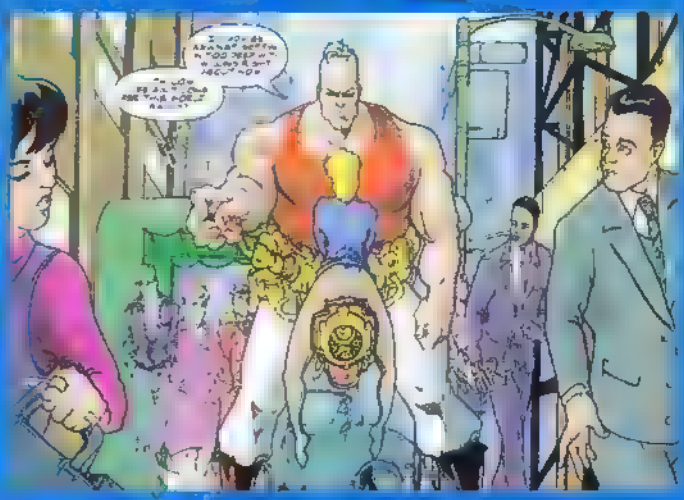
**LIBRA SHOPY: České Budějovice:** LIBRA SHOP, Lannova tř. 57, tel.: 038 - 731 17 [illegible] fax: [illegible] - 651 92 **Frýdek Místek:** LIBRA SHOP, Malé náměstí 100, tel.: 0658 - 36997 **Hlinsko v Čechách:** LIBRA SHOP, W[illegible]ova 1001, tel./fax: 0454 - 233 73 **Hradec Králové:** LIBRA SHOP, Velké nám. 28, tel./fax: 049 - 551 32 96 **Jablonec nad Nisou:** LIBRA SHOP, Anenské nám. 7, tel.: 0428 - 31 09 05, **Jihlava:** LIBRA SHOP, J. [illegible]yka 12, tel.: 066 - 206 23 **Kladno:** LIBRA SHOP, Dr. Vrbenského 32, tel.: 0312 - 62 45 30, fax: 0312 - 62 17 60 **Liberec:** LIBRA SHOP, Široká 32, tel.: 048 - 510 58 77 **Opava:** LIBRA SHOP, Nám. republiky 11 (OD Breda), tel.: 0653 - 62 35 39 **Ostrava:** LIBRA SHOP, Sokolská 39, tel.: 069 - 21 [illegible]2 65 **Plzeň:** LIBRA SHOP, Zbrojnická 6, tel./fax: 019 - 722 62 33 **Praha 1:** LIBRA SHOP, Sk[illegible]epka 1057, tel./fax: 02 - 242 19 58 **Praha 5:** LIBRA SHOP, Nádražní 92, tel./fax: 02 - 53 89 02 **Praha 10:** LIBRA SHOP, [illegible]lánská 410, tel.: 02 - 786 91 [illegible] **Prostějov:** LIBRA SHOP, Plumlovská 18-20, tel.: 0508 - 242 84 l.24 **Telč:** LIBRA SHOP, U ho[illegible]ány 11, tel.: 066 - 721 30 [illegible] **Žďár nad Sázavou:** LIBRA SHOP, Nádražní 24, tel.: 0616 - 268 12, fax: 0616 - 261 95

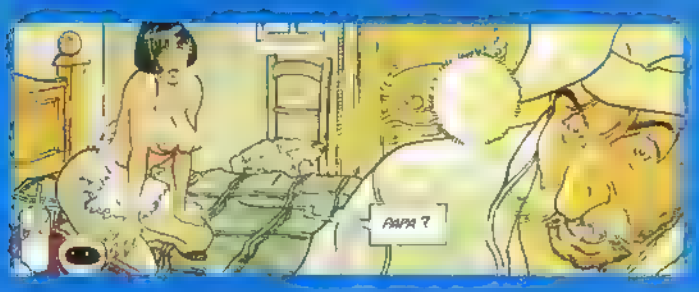
# HEAVY METAL

## KOV TO MÁ TĚŽKÝ

KTERAK Z HURLANTU VZNIKL METAL, JAK SE CELÁ PATÁLIE ZASMODRCHALA A JAK SE TOMU VŠICHNI DIVILI





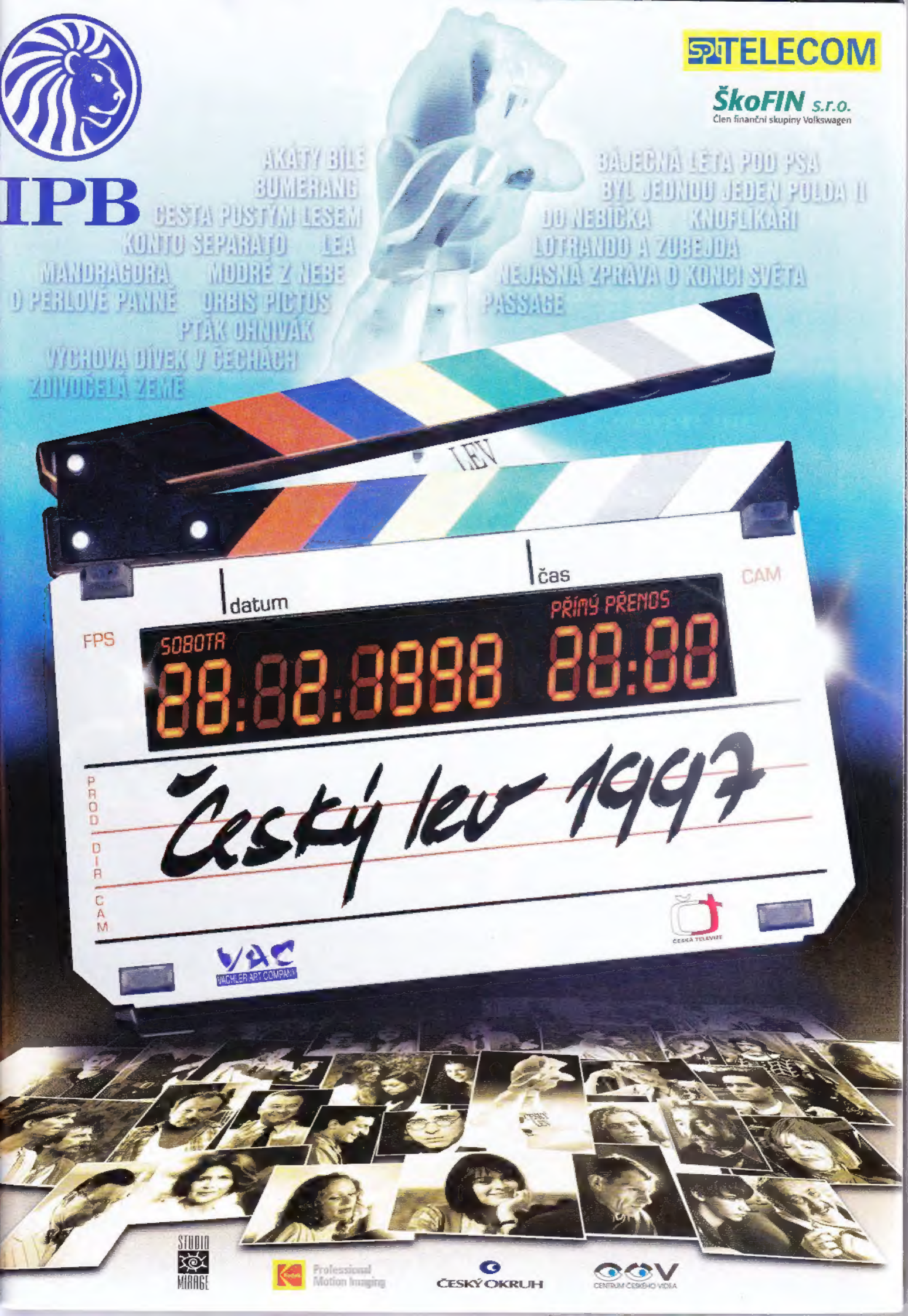



O CELÉM TOM FILMOVÉM NADĚLENÍ, JAKOŽ I O VŠELIKÝCH KOZÍSKÁCH KRÁSNÉ JULIE

KTERÁK BYL KNÍŽEPAN PO PRAVU VYTRESTÁN A JAK RUMCAJS FIBRILOVAL

KTERÁK SE K CELÉ POLIZANICI PŘICHOMEJTIL BASTMAN, CO SE SCHUMELILO PAK A JAK SE STAL METAL SVĚTOVÝM

LUDER GIRL
THE HUMAN FACTOR
HE
PROTITERO
RIST ČKA
SE SMOL
SKORE
NO
DŮM
CRR
CRR
ZAHULÍME
DOVAŘEK
TROHIČKU JEŠTĚ
CRRR
PAPÍM
ŠEVCŮ
SKORE
PŘILUŠENÍ
KOUKALA
VÝJEZDOVKU
VÉDEŠ
VEL.CLOUD.
NÁVEV
ZAPALUJOU
RVEVA
FOUSY
COMXU
JDEM
CIK
CIK
CIK
TOHLE ?
KNÍDEK
CIKÁ
CIK
CIK
CIK
CIK
CIK
CIK
CIK
CIK
KOMANDO
KVÉRY
RUČE
ŠMIRAČKO
BA
CHLUDEK
PROVEDU
SKORE


IPB
SPTELECOM
ŠkoFIN s.r.o.
Člen finanční skupiny Volkswagen
AKÁTY BÍLÉ
BUMERANG
CESTA PUSTÝM LESEM
KONTO SEPARATO
LÉA
MANDRAGORA
MODRÉ Z NEBE
O PERLOVÉ PANNĚ
ORBIS PICTUS
PTÁK OHNIVÁK
VÝCHOVA DÍVEK V ČECHÁCH
ZDIVOČELÁ ZEMĚ
BÁJEČNÁ LÉTA POD PSA
BYL JEDNOU JEDEN POLDA II
DO NEBÍČKA
KNOFLÍKÁŘI
LOTRANDO A ZUBEJDA
NEJASNÁ ZPRÁVA O KONCI SVĚTA
PASSAGE
LEV
datum
čas
CAM
FPS
SOBOTA
PŘÍMÝ PŘENOS
88:88:8888
88:88
PROD
DIR
CAM
Český lev 1997
ČESKÁ TELEVIZE
VAC
WACHLER ART COMPANY
STUDIO MIRAGE
Professional Motion Imaging
ČESKÝ OKRUH
CENTRUM ČESKÉHO VIDEA

# Soutěž s firmou Microprose

## o propagační předměty ze hry Worms 2

Jak už se stalo tradicí, na straně 130 opět nalézáte soutěž, a protože máme nabídek na dárky pro vás více než dost, můžeme vám i tentokrát předestřít soutěže dvě.

První soutěž se týká hry *Worms 2* a můžete v ní vyhrát trička, čepice, podložky pod myš a dokonce hodinky s tematikou *Wormsů 2*. Následující otázky jistě pro ty z vás, kteří si pozorně pročetli rozhovor a recenzi, nebudou ničím složitým, a tak se již teď těšíme na tu kopu odpovědí, kterými nás zasypete.

**1. Tvůrci hry Worms 2, tedy legendární Team17 (Project X, Alien Breed apod.), prosluli svojí činností především na počítačích:**
*a) Amiga*
*b) Sony Playstation*
*c) ZX Spectrum*

**2. Worms 2 jsou:**
*a) 2D*
*b) 3D*
*c) 4D*

**3. K originální hře samotné je navíc ještě přibalen:**
*a) editor*
*b) mapa*
*c) střevlík*

**4. Reálnou předlohou pro grafickou vizáž bojovných a současně legračních červíků je:**
*a) moučný červ - lichofilis monodea*
*b) žížalka bojovná - pidalkus tyranus*
*c) nemají žádnou skutečnou předlohu*

# Soutěž s firmou ABM

## o hru Dreams: To Reality

Druhou soutěž jsme pro vás dnes připravili ve spolupráci s firmou ABM, která nám do soutěže věnovala tři exempláře úžasné, fatální, dechberoucí adventury *Dreams: To Reality*. Otázky následují.

**1. Hra Dreams: To Reality byla ve SCORE ohodnocena jako:**
*a) SCORE HIT*
*b) SCORE TIP*
*c) SCORE HIP HIP*

**2. Která firma hru vyrobila:**
*a) Ocean*
*b) Cryo*
*c) Sierra*

**3. Hra je výjmečná tím, že je:**
*a) v sedmi jazycích*
*b) černobílá*
*c) obsahuje umělecký rozměr*

**4. Hru nejlépe vystihuje slovo:**
*a) dekadentní*
*b) surrealistická*
*c) bizarní*

**5. Byla ve hře použita technologie motion capture?**
*a) ano*
*b) ne*
*c) místy*

Odpovědi zasílejte nejlépe na korespondenčním lístku s označením SOUTĚŽ 49 na adresu:

SCORE
Krupkova náměstí 3
Praha 6, 160 00.

## Výherci soutěže o hru Incubation

Správné odpovědi ze soutěže ze SCORE 47 týkající se hry Incubation:

**1.** Velitel kolonie Chromos se jmenuje Urelis, tedy 1 c).

**2.** Incubation nejvíce připomíná hru Hired Guns, tedy 2 c).

**3.** Zajímavou vlastností ve hře je přehřívání zbraní, tedy 3 c).

**4.** Incubation běhá minimálně na P90, 16MB RAM, tedy 4 a).

**5.** Úvodní briefing předchází každou misi, tedy 5 a) - tedy malý chyták.

*Výherci:*
*Josef David, Praha 9 - Kyje*
*Adam Fendrych, Praha 6*
*Heda Jungmannová, Kublov*
*Pavel Valčík, Sobůlky*
*Darina Kroutilová, Pardubice*

PlayStation™

BONTON land megastore
Václavské náměstí 1,
Praha 1

# Playstation store

## Navštivte nově otevřenou prodejnu!

**2. suterén megastoru Bontonland v paláci Koruna**

**Největší výber her pro Sony Playstation**
**7 hracích konzolí Playstation**
**Sony Playstation příslušenství.**

Velký výběr multimediálnych her pro vaše počítače

score